

The N-GAGE logo is positioned in the upper right quadrant. It features a red 'N' followed by 'GAGE' in white. The background of the entire page is a dark grey grid that recedes into a circular tunnel-like perspective. A horizontal band of red and orange lines with a white outline cuts across the middle of the image.

**N-GAGE**

Prošireni korisnički priručnik

**NOKIA**

# CE 168

## IZJAVA O USKLAĐENOSTI

Mi, NOKIA CORPORATION izjavljujemo pod isključivo vlastitom odgovornošću da je proizvod NEM-4 usklađen s odredbama direktive Vijeća:1999/5/EC.

Izjavu o usklađenosti možete naći na Internetu, na adresi  
[http://www.nokia.com/phones/declaration\\_of\\_conformity/](http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/)

Copyright © 2003 Nokia. Sva prava pridržana.

Reproduciranje, prijenos, distribucija ili pohrana sadržaja ovog dokumenta ili nekog njegovog dijela, u bilo kojem obliku, nije dozvoljeno bez prethodnog pismenog odobrenja društva Nokia.

Nokia, Nokia Connecting People i N-Gage su zaštitni znaci ili registrirani zaštitni znaci Nokia Corporation. Ostali nazivi proizvoda i tvrtke ovdje navedene mogu biti zaštitni znaci ili trgovački nazivi njihovih vlasnika.

Nokia tune je zvučni znak Nokia Corporation.

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2002

© 1998-2002 Symbian Ltd. All rights reserved. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd. All rights reserved.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

UPORABA OVOG PROIZVODA NA BILO KOJI NAČIN KOJI UDOVOLJAVIA VIZUALNOM STANDARDU MPEG-4 ZABRANJENA JE, OSIM U SLUČAJEVIMA UPORABE IZRAVNO VEZANE ZA (A) PODATKE ILI INFORMACIJE (i) STVORENE I BEZ NAKNADE NABAVLJENE OD KORISNIKA KOJI NIJE VEZAN UZ NEKI POSLOVNI SUBJEKT, I (ii) SAMO ZA OSOBNU UPORABU; TE (B) DRUGE OBLIKE UPORABE, KONKRETNO I ZASEBNO LICENCIJERANE OD STRANE MPEG LA, L.L.C.

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (i) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (ii) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG LA, L.L.C.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Hi/fn®, LZS®, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. ([www.intuwave.com](http://www.intuwave.com))

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright © 1997-2003. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia primjenjuje strategiju neprekidnog razvoja. Nokia zadržava pravo izmjene i poboljšanja bilo kojeg proizvoda opisanog u ovom dokumentu bez prethodne najave. Nokia neće, ni pod kojim okolnostima, biti odgovorna za bilo kakav gubitak podataka ili prihoda, niti za bilo kakavu posebnu, slučajnu, posljedičnu ili neizravnu štetu, bez obzira na to kako je prouzročena.

Sadržaj ovog dokumenta daje se u stanju "kako jest". Osim u slučajevima propisanim odgovarajućim zakonom ne daju se nikakva jamstva, izričita ili podrazumjevana, uključujući, ali ne ograničavajući se na podrazumjevana jamstva u pogledu prikladnosti za prodaju i prikladnosti za određenu namjenu, a koja bi se odnosila na točnost, pouzdanost ili sadržaj ovog dokumenta. Nokia pridržava pravo izmjena ovog dokumenta ili na njegovo povlačenje u bilo koje doba, bez prethodne najave.

Dostupnost određenih proizvoda može se razlikovati od regije do regije. Molimo provjerite to kod Vama najbližeg prodavača Nokia-e.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361530

2. izdanje HR

# Sadržaj

<b>Za vašu sigurnost.....</b>	<b>7</b>
-------------------------------	----------

<b>Opći podaci .....</b>	<b>9</b>
--------------------------	----------

Stanje čekanja.....	9
Izbornik .....	11
Popisi opcija .....	12
Upute.....	12
Navigacijska traka – vodoravno kretanje.....	12
Radnje koje su zajedničke svim aplikacijama .....	13
Ugađanje glasnoće .....	14
Priključivanje i uporaba priloženih kabela.....	16
Zajednička memorija.....	16

<b>Uporaba igraće konzole u svojevremenu telefona .....</b>	<b>18</b>
---	-----------

Upućivanje poziva.....	18
Odgovaranje na poziv .....	20
Zapisnik – Popis poziva i općeniti zapisnik .....	22
SIM imenik.....	26
Memorijska kartica .....	26

<b>Igre .....</b>	<b>30</b>
-------------------	-----------

Pokretanje igre.....	30
Pokretanje igre za dva igrača .....	30

Pokretanje igre za više igrača.....	31
-------------------------------------	----

<b>Music player i radio prijamnik .....</b>	<b>32</b>
---	-----------

Music player .....	32
Radio prijamnik .....	34
Uporaba radio prijamnika .....	35

<b>Postavke .....</b>	<b>41</b>
-----------------------	-----------

Izmjena općih postavki.....	41
Postavke uređaja .....	41
Postavke poziva .....	43
Postavke spajanja.....	44
Datum i vrijeme .....	49
Sigurnost .....	49
Zabrana poz. (usluga mreže).....	52
Mreža.....	53
Postavke dodatne opreme .....	53

<b>Imenik.....</b>	<b>54</b>
--------------------	-----------

Stvaranje posjetnica.....	54
Kopiranje imena između SIM kartice i memorije igraće konzole.....	54
Izmjena posjetnica.....	55
Pregledavanje posjetnice .....	56

Upravljanje grupama osoba .....	59
Data Import .....	60

## **Slike i snimke zaslona..... 61**

Slike .....	61
Snimka zaslona.....	64

## **RealOne Player™ ..... 66**

Media Guide .....	67
Reprodukcija multimedijских zapisa .....	67
Slanje multimedijских zapisa .....	68
Izmjena postavki .....	68

## **Poruke ..... 70**

Poruke – Opći podaci .....	71
Pisanje teksta .....	72
Stvaranje i slanje novih poruka .....	75
Ulazni spremnik – primanje poruka .....	80
Moje mape .....	83
Spremnik.....	84
Izlazni spremnik.....	87
Pregledavanje poruka na SIM kartici .....	88
Emitiranje (usluga mreže).....	88
Uređivački program za naredbe za uslugu.....	89
Postavke poruka .....	89

## **Profili ..... 94**

Izmjena profila.....	94
----------------------	----

Prilagođavanje profila .....	94
Profil Izvanmrežno .....	95

## **Kalendar..... 97**

Stvaranje kalendarskih zapisa.....	97
Postavljanje kalendarskih alarma.....	100
Slanje kalendarskih zapisa .....	100
Data Import.....	100

## **Razno i Multimedija ..... 101**

Moj izbor .....	101
Popis obveza .....	102
Kalkulator.....	102
Pretvornik.....	103
Notes.....	104
Sat.....	104
Skladatelj .....	105
Snimač.....	106

## **Usluge (XHTML) ..... 108**

Osnovni koraci za pristup.....	108
Namještanje igrače konzole za usluge preglednika .....	108
Uspostavljanje veze.....	109
Pregledavanje oznaka.....	110
Pregledavanje .....	111
Preuzimanje.....	112
Prekidanje veze.....	113

Postavke preglednika .....	113
<b>Aplikacije (Java™).....</b>	<b>115</b>
Instaliranje Java aplikacije .....	115
Postavke Java aplikacija.....	117
<b>Upravitelj – instaliranje</b>	
<b>  aplikacija i programa .....</b>	<b>118</b>
Instaliranje programa .....	119
Uklanjanje programa.....	120
Praćenje utroška memorije.....	120
<b>Spajanje.....</b>	<b>121</b>
Bluetooth veza.....	121

Povezivanje igraće konzole s računalom.....	126
Sinkronizacija – daljinska sinkronizacija .....	126
<b>Otklanjanje poteškoća .....</b>	<b>129</b>
Pitanja i odgovori.....	130
<b>O baterijama .....</b>	<b>133</b>
<b>Čuvanje i održavanje .....</b>	<b>134</b>
<b>Važna upozorenja .....</b>	<b>135</b>
<b>Kazalo .....</b>	<b>139</b>

# Za vašu sigurnost

Pročitajte ove kratke upute. Njihovo kršenje može biti opasno pa čak i protuzakonito. Više pojedinosti naći ćete u ovom priručniku.

Prilikom korištenja značajki ovog proizvoda poštujujte prava na privatnost drugih osoba te sve zakonske propise.



Ne uključujte uređaj tamo gdje je uporaba bežičnih telefona zabranjena ili onda kad može prouzročiti smetnje ili opasnost.



## **SIGURNOST U PROMETU PRIJE SVEGA**

Ne koristite ručni uređaj dok vozite.



**SMETNJE** Svi bežični uređaji podložni su utjecaju smetnji koje mogu umanjiti njihove radne karakteristike.



**ISKLJUČITE UREĐAJ U BOLNICI** Pridržavajte se svih propisa i uputa. Isključite uređaj u blizini medicinskih uređaja.



**ISKLJUČITE UREĐAJ U ZRAKOPLOVU** Bežični uređaji mogu u zrakoplovu prouzročiti radio smetnje.



**ISKLJUČITE UREĐAJ NA BENZINSKOJ CRPKI** Ne koristite uređaj na benzinskoj crpki. Ne koristite ga ni u blizini zapaljivih tvari i kemikalija.



## **ISKLJUČITE UREĐAJ NA PODRUČJIMA**

**MINIRANJA** Ne koristite uređaj na području gdje se provodi miniranje. Pazite na ograničenja i držite se svih danih uputa i važećih propisa.



**KORISTITE PAŽLJIVO** Koristite ga samo u uobičajenom položaju. Bez potrebe ne dirajte antenu.



**OVLAŠTENI SERVIS** Ugradnju i popravak opreme uređaja smije obaviti samo ovlaštena osoba.



**DODATNA OPREMA I BATERIJE** Koristite samo odobrenu dodatnu opremu i baterije. Ne povezujte međusobno neuskладive proizvode.



**VODOOTPORNOST** Vaš uređaj nije voodootporan. Pazite da ne dođe u doticaj s tekućinom.





**PRIČUVNE KOPIJE** Ne zaboravite napraviti pričuvne kopije svih važnih podataka.



**POVEZIVANJE S DRUGIM UREĐAJIMA** Pri povezivanju s bilo kojim drugim uređajem, u priručniku dotičnog uređaja proučite sve važne upute. Ne povezujte međusobno neuskладive proizvode.



**HITNI POZIVI** Provjerite je li uređaj uključen i priključen na mrežu. Za brisanje zaslona pritisnite  onoliko puta koliko je to potrebno (npr. za završetak poziva, izlaz iz izbornika, itd.). Unesite broj hitne službe, a zatim pritisnite . Kažite gdje se nalazite. Ne prekidajte vezu dok ne dobijete odgovarajuće upute.

## Usluge mreže

Bežični uređaj opisan u ovom priručniku odobren je za uporabu u mrežama EGSM 900, GSM 1800 i GSM 1900.

Brojne pogodnosti opisane u priručniku nazivaju se usluge mreže. Radi se o posebnim uslugama koje dogovarate s davateljima usluga bežične mreže. Prije početka korištenja takvih usluga morate se na njih pretplatiti kod svog davatelja usluga i od njega zatražiti upute o njihovu korištenju.



**Opaska:** U nekim se mrežama može dogoditi da ne omogućuju rad sa svim znakovima odnosno uslugama specifičnima za pojedini jezik.

## O dodatnoj opremi



**Opaska:** Prije korištenja punjača s ovim uređajem, provjerite broj modela punjača. Ovaj uređaj kao izvor napajanja koristi punjače ACP-12, LCH-9 i LCH-12.



**UPOZORENJE!** Koristite samo one baterije, punjače i dodatnu opremu koju je za ovaj model uređaja odobrila tvrtka Nokia. Korištenjem drugih modela možete izgubiti atest odnosno jamstvo za uređaj, a osim toga to može biti i opasno.

Za mogućnost nabavke odobrene dodatne opreme obratite se ovlaštenom prodavaču.

Pri isključivanju uređaja iz izvora napajanja, primite i povucite utikač, a ne kabel.



# 1. Opći podaci


Mobilna igračka konzola Nokia N-Gage™ nudi igrače i glazbene značajke, kao i razne funkcije od praktične vrijednosti u svakodnevnoj uporabi, poput telefona, playera RealOne Player™, poruka, sata, alarma, kalkulatora i kalendara.

## Naljepnice priložene uz telefon

- Naljepnice priložene uz telefon sadrže važne podatke koji se odnose na usluge i podršku kupcima. Uz telefon su priložene i upute o načinu uporabe tih naljepnica.

## Stanje čekanja

Sljedeće oznake prikazane su kad je igračka konzola spremna za uporabu uz uvjet da korisnik još ništa nije unosio. U ovim uvjetima se igračka konzola nalazi u 'stanju čekanja'.



**A** Pokazuje trenutачnu snagu signala mreže na mjestu s kojeg razgovarate. Što je štapić dulji, to je signal bolji. Simbol antene iznad **A** zamijenjen je simbolom za GPRS  ako je GPRS veza postavljena na *Kad je to moguće*, a veza je dostupna u mreži ili trenutачnoj čeliji. Vidi 'Paketna veza (engl. General Packet Radio Service, GPRS)' na str. 45 i 'GPRS' na str. 48.


**B** Prikazuje analogni ili digitalni sat. Vidi i postavke za 'Datum i vrijeme' na str. 49 te postavke za **Stanje čekanja** → *Slika u pozadini* na str. 42.


**C** Pokazuje koju mrežu pokretne telefonije vaša igračka konzola trenutачno koristi.

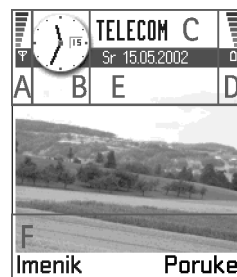
**D** Pokazuje razinu napunjenosti baterije. Što je štapić dulji, baterija je punija.

**E** Navigacijska traka: pokazuje trenutачno aktivni profil. Ako je odabrani profil *Općenito*, umjesto naziva profila bit će prikazan tekući datum. Za dodatne informacije vidi 'Navigacijska traka – vodoravno kretanje', str. 12 i 'Profil', str. 94.

**F** Pokazuje važeće prečace pridružene višenamjenskim tipkama  i .

 **Savjet!** Prečace višenamjenskih tipki i pozadinsku sliku možete izmijeniti. Vidi postavke za 'Stanje čekanja', str. 9.


 **Opaska:** Vaša je igračka konzola opremljena čuvarom zaslona. Ako pet minuta nema nikakve





aktivnosti, zaslon se briše i prikazuje se čuvar zaslona. Vidi str. 42. Pritiskom na bilo koju tipku deaktivirate čuvar zaslona.


## Oznake povezane s radnjama


Kad je igraća konzola u stanju čekanja, možda bude prikazana jedna ili više navedenih ikona:


 - Pokazuje da su vam u ulazni spremnik unutar Poruka pristigle nove poruke. Ako oznaka trepće, memorija igraće konzole je pri kraju i morate izbrisati nešto podataka. Za dodatne informacije pogledajte 'Nedostatak memorije', str. 129.

 - Pokazuje da ste primili novu poruku e-pošte (usluga mreže).



 - Pokazuje da ste primili jednu ili više glasovnih poruka. Vidi 'Pozivanje svojeg spremnika glasovnih poruka', str. 19.





 - Pokazuje da u izlaznom spremniku ima poruka koje čekaju slanje. Vidi str. 71.


 - Prikazuje se kad je u trenutačno aktivnom profilu *Dojava dolaz. poziva postavljena na Bez tona, a Ton dojave poruke na Isključi*. Vidi 'Profil', str. 94.

 - Pokazuje da je tipkovnica igraće konzole zaključana.

 - Pokazuje da imate aktivan alarm. Vidi 'Sat', str. 104.



 - Pokazuje da je Bluetooth sučelje aktivno. Imajte na umu da se, kada se Bluetooth sučeljem prenose podaci, prikazuje .



 - Pokazuje da su svi pozivi prema igračkoj konzoli preusmjereni.  - Pokazuje da su svi pozivi prema igračkoj konzoli preusmjereni na spremnik glasovnih poruka. Vidi 'Postavke preusmjeravanja poziva', str. 22. Ako imate dvije telefonske linije, oznaka preusmjeravanja za prvu liniju bit će , a za drugu . Vidi 'Linija u uporabi (usluga mreže)', str. 43.

 - Pokazuje da pozive možete upućivati samo preko linije 2 (usluga mreže). Vidi 'Linija u uporabi (usluga mreže)', str. 43.

## Oznake podatkovne veze

- Kad neka aplikacija uspostavlja podatkovnu vezu, u stanju čekanja trepće jedna od donjih oznaka.
- Kad je jedna od oznaka neprekidno na zaslonu, veza je aktivna.


 za podatkovni poziv, \* za podatkovni poziv velike brzine,

 je prikazana umjesto simbola antene u slučaju da postoji aktivna GPRS veza.  u slučaju da je GPRS veza stavljena na čekanje tijekom glasovnog poziva.

 za faksne pozive,

 za Bluetooth vezu.

## Izbornik





- Za otvaranje mrežnog prikaza glavnog izbornika pritisnite  (tipka izbornika). Putem mrežnog prikaza izbornika možete pristupiti svim aplikacijama vaše igraće konzole.


Opcije u izborniku:

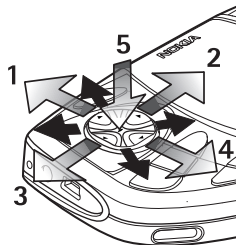
*Otvori, Popisni prikaz / Mrežni prikaz, Premjesti, Premjesti u mapu, Nova mapa, Pomoć i Izlaz.*




### Kretanje izbornikom


- Da biste ušli u mrežni prikaz izbornika, pritisnite gornju , donju , lijevu  ili desnu  stranu tipke za upravljanje.

 **Opaska:** Ako se tijekom igranja igara želite pomicati dijagonalno, pritisnite tipku za upravljanje.



### Otvaranje aplikacija ili mapa



- Dodite do aplikacije ili mape, a zatim pritisnite središnji dio tipke za upravljanje  (koji prikazuje plava strelica 5) da biste je otvorili.

 **Savjet!** Odaberite **Izbor** → *Popisni prikaz* ako želite vidjeti popis aplikacija.

### Zatvaranje aplikacija

- Natrag se vraćate pritiskom na **Nazad** onoliko puta koliko je potrebno za povratak u stanje čekanja ili odaberite **Izbor** → *Izlaz*.

Ako pritisnete i držite , igraća konzola će se vratiti u stanje čekanja, a aplikacija će ostati otvorena u pozadini.

 **Opaska:** Pritiskom na  okončavate poziv, čak i ako je neka druga aplikacija aktivna i prikazana na zaslonu.

Kad isključite igraću konzolu, aplikacije se zatvaraju, a svi aktivni podaci se automatski spremaju.



### Preuređivanje izbornika

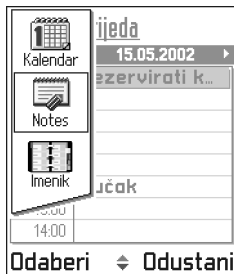
Izbornik možete preurediti po svojim željama. Rjeđe korištene aplikacije možete smjestiti u mape, a one češće korištene izvaditi iz mape i staviti u mrežni prikaz izbornika. Možete i stvarati nove mape.


- 1 Dodite do stavke koju želite premjestiti i odaberite **Izbor** → *Premjesti*. Pokraj aplikacije će se pojaviti kvačica.

- 2 Odabranu aplikaciju premjestite na željeno mjesto, a zatim pritisnite **U redu**.

## Prebacivanje između aplikacija

Ako imate više otvorenih aplikacija i želite se prebaciti iz jedne u drugu: Pritisnite i držite  (tipka izbornika). Otvorit će se prozor za prebacivanje između aplikacija, u kojem će se prikazati popis trenutno otvorenih aplikacija. Dodajte do željene aplikacije i pritisnite  da biste je otvorili.





 **Opaska:** Ako vam ponestaje memorije, igraća konzola će možda zatvoriti neke aplikacije. Prije zatvaranja aplikacije igraća konzola sprema sve aktivne podatke.

## Popisi opcija


### Opcije

U ovom korisničkom priručniku naći ćete naredbe s popisa opcija. Ovi vam popisi govore koje su naredbe dostupne u pojedinim situacijama i načinima prikaza.

 **Opaska:** Dostupne naredbe mijenjaju se ovisno o prikazu u kojemu se nalazite.

 **Savjet!** U pojedinim situacijama se nakon pritiska tipke za upravljanje prikazuje kraći popis opcija s glavnim naredbama u sklopu aktivnog prikaza.

## Upute

Vaša igraća konzola Nokia N-Gage ima upute kojima možete pristupiti iz bilo koje aplikacije koja ima popis **Izbor**. Pritisnite tipku  da biste otvorili popis **Izbor**.




## Navigacijska traka – vodoravno kretanje



Na navigacijskoj traci možete vidjeti:




- strelice ili tabulatore koji vam govore ima li još prikaza, mapa ili datoteka do kojih možete doći.
- oznake mijenjanja, vidi 'Pisanje teksta', str. 72.
- druge informacije, npr. 2/14 znači da je




trenutačno prikazana druga od 14 slika u toj mapi. Za prikaz sljedeće slike pritisnite .

## Radnje koje su zajedničke svim aplikacijama

- **Otvaranje stavki za pregled** – Kad je prikazan popis datoteka ili mapa, da biste otvorili neku stavku, dođite do nje i pritisnite tipku za upravljanje ili odaberite **Izbor** → *Otvori*.
- **Izmjena stavki** – Da biste stavku otvorili za izmjenu, ponekad je, ako želite mijenjati njezin sadržaj, morate najprije otvoriti za prikaz, a zatim odabrati **Izbor** → *Izmjena*.
- **Preimenovanje stavki** – Da biste datoteci ili mapi dali novi naziv, dođite do nje i odaberite **Izbor** → *Preimenovanje*.
- **Uklanjanje, brisanje stavki** – Dođite do stavke i odaberite **Izbor** → *Izbrisi* ili pritisnite . Da biste odjednom izbrisali više stavki, najprije ih morate označiti. Vidi sljedeći odlomak: 'Označavanje stavke'.
- **Označavanje stavke** – Postoji nekoliko načina da označite stavke dok se nalazite na popisu.
  - Da biste pojedinačno odabirali stavke, dođite do stavke i odaberite **Izbor** → *Označi/odznači* → *Označi* ili istodobno pritisnite  i tipku za upravljanje. Pokraj stavke će se pojaviti kvačica.
  - Da biste odabrali sve stavke na popisu, odaberite **Izbor** → *Označi/odznači* → *Označi sve*.


- **Označavanje više stavki** – Pritisnite i držite  te istodobno pomičite tipku za upravljanje prema gore ili prema dolje. Kako se odabir pomiče, pokraj stavki će se pojavljivati kvačice. Da biste dovršili odabir, prekinite listanje tipkom za upravljanje i potom pustite tipku . Kada ste odabrali sve željene stavke, možete ih premjestiti ili izbrisati odabirom **Izbor** → *Premjesti u mapu* ili *Izbrisi*.
- Da biste uklonili kvačicu sa stavke, dođite do nje i odaberite **Izbor** → *Označi/odznači* → *Odznači* ili istodobno pritisnite  i tipku za upravljanje.
- **Stvaranje mapa** – Da biste stvorili novu mapu, odaberite **Izbor** → *Nova mapa*. Telefon će zatražiti da unesete naziv nove mape (najviše 35 slova).
- **Premještanje stavki u mapu** – Da biste premjestili stavke u mapu ili između dviju mapa, odaberite **Izbor** → *Premjesti u mapu* (nije prikazano ako nema raspoloživih mapa). Kad odaberete *Premjesti u mapu*, otvorit će se popis raspoloživih mapa, a moći ćete vidjeti i temeljnu razinu aplikacije (da biste stavku premjestili izvan mape). Odaberite mjesto na koje želite premjestiti stavku te pritisnite **U redu**.

 **Savjet!** Za informacije o umetanju teksta i brojki vidi odjeljak 'Pisanje teksta', str. 72.



## Traženje stavki

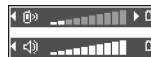
Pomoću polja za pretraživanje možete tražiti ime, datoteku, mapu ili prečac. U pojedinim situacijama polje za pretraživanje nije automatski vidljivo, već ga možete uključiti odabirom **Izbor**→**Nadji** ili naprosto utipkavanjem prvih nekoliko slova.





- 1 Da biste potražili stavku, počnite utipkavati tekst u polje za pretraživanje. Igrača konzola smjesti počinje tražiti podudarne stavke i pomiče se na onu najslbličniju vašem unosu. Da bi pretraživanje bilo što točnije, utipkajte nekoliko slova, a odabir će se premjestiti na stavku najslbličniju utipkanom nizu.
- 2 Kad pronađete željenu stavku, pritisnite  da biste je otvorili.


## Ugađanje glasnoće

Kad imate aktivan poziv ili slušate zvučni zapis, pritiskom na  ili  povećavate, odnosno smanjujete njegovu glasnoću.



### Ikone glasnoće:


-  - za načine rada sa slušalicom i naglavnom slušalicom,
-  - za rad sa zvučnikom.


 **Savjet!** Uporaba slušalica koje ste dobili zabavan je način korištenja igrače konzole za pozive, igre ili slušanje glazbe.

## Zvučnik

Vaša je igrača konzola opremljena zvučnikom za rad bez uporabe ruku. Da biste pronašli zvučnik, proučite sliku različitih tipki i dijelova u priručniku Kratke upute. Zvučnik vam omogućuje da govorite i slušate s male udaljenosti, a da pritom ne morate držati igraču konzolu uz uho, nego, na primjer, na obližnjem stolu. Zvučnik se može koristiti tijekom poziva, u kombinaciji s aplikacijama za zvuk ili pri pregledavanju multimedijских poruka. RealOne Player™ je pretpodešen na uporabu zvučnika prilikom reprodukcije video isječka. Uporaba zvučnika olakšava vam uporabu drugih aplikacija tijekom poziva.

## Uključivanje zvučnika

Da biste se tijekom aktivnog poziva prebacili na uporabu zvučnika, odaberite **Izbor** → *Uključi zvučnik*. Oglasit će se ton, na navigacijskoj traci će se pojaviti , a oznaka glasnoće će se izmijeniti.

 **Važno:** Kad koristite zvučnik, igraću konzolu ne držite uz uho jer zvuk može biti preglasan.

Zvučnik je za telefonske pozive potrebno svaki put zasebno uključiti, ali aplikacije za zvuk, poput Skladatelja i Snimača, koriste ga automatski.

## Isključivanje zvučnika

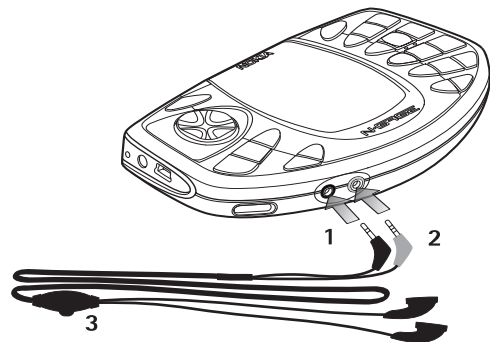
- Kad imate aktivan poziv ili slušate glazbu, odaberite **Izbor** → *Uključi slušalicu*.

## Priključivanje i uporaba slušalica




Preko stereo slušalica HDD-2 koje ste dobili s igraćom konzolom možete slušati FM radio ili music player. Za upućivanje poziva koristite tipkovnicu. Po uspostavljanju poziva slušalice možete koristiti za komunikaciju sa sugovornikom.


## Priključivanje slušalica HDD-2

Kraj crnog kabela za slušalice stavite u utor (1) na igraćoj konzoli. Sivi kabel za slušalice također stavite u utor (2).



Kabel slušalica ima funkciju radio-antene, pa ga stoga pustite da slobodno visi.

 **UPOZORENJE!** Preglasno slušanje glazbe može izazvati oštećenja slušnih organa. Da biste ugodili glasnoću kada su slušalice priključene na igraću konzolu, pritisnite  ili .

 **UPOZORENJE!** Prilikom uporabe slušalica vaša je sposobnost slušanja vanjskih zvukova smanjena. Slušalice ne koristite kad mogu ugroziti vašu sigurnost.

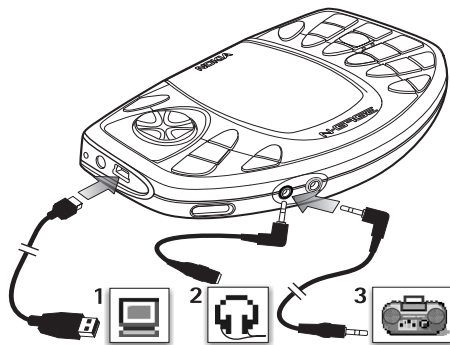
## Uporaba slušalica za odgovaranje na pozive

Da biste na poziv odgovorili pomoću slušalica, pritisnite tipku za daljinsko upravljanje (3) koja se nalazi pokraj mikrofona na slušalicama. Vidi 'Priklučivanje slušalica HDD-2', str. 15. Za prekid poziva ponovo pritisnite istu tipku.

## Priklučivanje i uporaba priloženih kabela

U prodajnom paketu ste dobili i dva kabela koja možete koristiti s igraćom konzolom.

- 1 Igraću konzolu možete na odgovarajući vanjski audio sustav (primjerice CD player) priključiti pomoću priloženog audio ulaznog kabela ADE-2 (3).



**Opaska:** Snimanje biste trebali pratiti s utičnice slušalica na vanjskom uređaju. Glasnoću ugodite na vanjskom uređaju tako da ne dolazi do smetnji.

- 2 Za rukovanje zvučnim zapisima možete koristiti program Nokia Audio Manager. Za priključivanje igraće konzole na odgovarajuće osobno računalo koristite priloženi USB mini-B kabel DKE-2 (1). Za dodatne informacije o 'Nokia Audio Manager' vidi str. 36.

**Opaska:** Kad je priključen USB kabel, music player ili neka druga aplikacija ne može pristupiti memorijskoj kartici. Kad odspojite USB kabel, memorijska kartica je dostupna svim aplikacijama.

- 3 Za priključivanje igraće konzole na vlastite slušalice koristite priloženi kabel ispravljača ADA-2 (2).

**Važno!** Prije priključivanja priloženog USB mini-B kabela DKE-2, instalirajte na računalo program Nokia Audio Manager koju ste dobili na CD-u.

## Zajednička memorija

Sljedeće aplikacije u vašoj igraćoj konzoli koriste zajedničku memoriju: igre, imenik, tekstualne poruke, multimedijske poruke, slike i melodije zvona, RealOne Player™, kalendar i popis obveza te preuzete aplikacije. Uporaba bilo koje od ovih aplikacija ostavlja manje memorije za ostale aplikacije. Ovo posebno dolazi do izražaja pri intenzivnoj uporabi bilo koje od aplikacija. Na primjer, instalacija većeg broja igara ili spremanje većeg broja slika može zauzeti svu zajedničku memoriju i vaša



igrača konzola može pokazati da je memorija puna. U tom slučaju izbrišite dio igara, slika ili drugih zapisa koji zauzimaju zajedničku memoriju.



**Opaska:** Glazbeni brojevi pohranjeni su na memorijskoj kartici, pa ne koriste zajedničku memoriju igrača konzole.



## 2. Uporaba igračice konzole u svojstvu telefona

### Upućivanje poziva

- 1 U stanju čekanja utipkajte broj telefona, uključujući i broj mrežne skupine. Za pomicanje pokazivača pritisnite ili . Da biste uklonili broj, pritisnite .

- Međunarodni pozivi: za međunarodni predbroj dvaput pritisnite (znak + nadomješta međunarodni predbroj), a zatim unesite pozivni broj zemlje, broj mrežne skupine bez vodeće 0 te broj telefona.

**Opaska:** Pozivi ovdje opisani kao međunarodni u pojedinim se slučajevima mogu upućivati i između različitih regija unutar iste zemlje.

- 2 Za pozivanje broja pritisnite .
- 3 Pritisnite za završetak poziva (ili za odustajanje od pokušaja upućivanja poziva).



**Savjet!** Želite li tijekom poziva ugoditi glasnoću, pritisnite za njeno povećavanje, a za njeno smanjivanje.

**Opaska:** Pritiskom na okončavate poziv, čak i ako je neka druga aplikacija aktivna.




Više o upućivanju poziva izgovaranjem glasovnih oznaka naći ćete u 'Upućivanje poziva pomoću glasovne oznake', na str. 57.

### Upućivanje poziva uz uporabu imenika

- 1 Da biste otvorili imenik, idite na **Izbornik** → **Imenik**.
- 2 Da biste pronašli osobu, dođite do željenog imena. Možete također utipkati prvih nekoliko slova imena. Automatski se otvara polje za pretraživanje i navode odgovarajuća imena.
- 3 Pritisnite da biste uputili poziv. Ako je uz ime vezano više brojeva telefona, dođite do željenog broja i pritisnite da biste uputili poziv.

## Pozivanje svojeg spremnika glasovnih poruka

Spremnik glasovnih poruka (usluga mreže) je automatska sekretarica na kojoj vam pozivatelj na čije pozive niste odgovorili mogu ostaviti glasovne poruke.

- Da biste nazvali svoj spremnik glasovnih poruka, u stanju čekanja pritisnite , a zatim i  ili pritisnite i držite .
- Zatraži li igrača konzola broj glasovnog spremnika, utipkajte ga i pritisnite **U redu**. Ovaj broj možete dobiti od svog davatelja usluga.

Vidi i 'Postavke preusmjerenja poziva', str. 22.

Svaka telefonska linija ima vlastiti broj spremnika glasovnih poruka, vidi 'Linija u uporabi (usluga mreže)', str. 43.

## Izmjena broja spremnika glasovnih poruka

Da biste izmijenili broj telefona svoga spremnika glasovnih poruka, idite na **Izbornik** → **Alati** → **Glasovni spremnik** i odaberite **Izbor** → *Promjena broja*. Utipkajte broj (dobiven od davatelja usluga) i pritisnite **U redu**.






**Savjet!** Ako vaša glasovna pošta zahtijeva da pri svakom pozivu radi preslušavanja poruka unesete lozinku, možda biste željeli iza broja spremnika glasovnih poruka dodati DTMF broj. Na taj se način lozinka automatski šalje čim nazovete svoju glasovnu poštu. Na primjer, +44123 4567p1234# gdje je 1234

lozinka, a 'p' umeće stanku u trajanju od otprilike dvije sekunde prije ili između DTMF znakova.

## Brzo biranje broja telefona

➡ Da bi se prikazala mreža za brzo biranje, idite na **Izbornik** → **Alati** → **Brzo biraj**.

- 1 Pridružite broj telefona jednoj od tipki za brzo biranje ( - ) i vidi 'Pridruživanje tipki za brzo biranje', str. 58.
- 2 Postavite funkciju **Izbornik** → **Alati** → **Postavke poziva** → *Brzo biranje* na *Uključeno*. Da biste nazvali broj: U stanju čekanja pritisnite odgovarajuću tipku za brzo biranje i  sve dok igrača konzola ne uputi poziv.

## Uspostavljanje konferencijske veze

Konferencijska veza je usluga mreže koja omogućuje da ostvarite poziv u kojemu će sudjelovati do šest pozivatelja, uključujući i vas.

- 1 Uputite poziv prvom sudioniku.
- 2 Da biste uputili poziv novom sudioniku, pritisnite **Izbor** → *Novi poziv*. Utipkajte ili u memoriji potražite broj telefona sudionika i pritisnite **U redu**. Prvi poziv je automatski stavljen na čekanje.
- 3 Nakon što vam je na novi poziv odgovoreno, u konferencijsku vezu uključite prvog sudionika. Odaberite **Izbor** → *Konferencija*.



- 4 Da biste u vezu uključili novu osobu, ponovite korak 2 te odaberite **Izbor**→


*Konferencija*→*Dodaj konferenciji*.

- Za odvojen razgovor s nekim od sudionika: Odaberite **Izbor**→*Konferencija*→*Osobna*. Dodite do željenog

sudionika i pritisnite **Osobna**. Konferencijska veza se stavlja na čekanje. Dok vi odvojeno razgovarate sa samo jednim od sudionika, ostali sudionici mogu nastaviti međusobno komunicirati. Kad okončate odvojen razgovor, odaberite **Izbor**→*Dodaj konferenciji* da biste se ponovo uključili u konferencijsku vezu.



- Da biste jednog sudionika isključili iz konferencijske veze, odaberite **Izbor**→*Konferencija*→*Isključi sudionika*, zatim dodite do sudionika i pritisnite **Isključiti**.


 **Savjet!** Najbrži način da uputite novi poziv jest da birate broj i zatim pritisnete . Aktivni poziv se automatski stavlja na čekanje.

- 5 Da biste okončali konferencijsku vezu, pritisnite .





## Odgovaranje na poziv


- Da biste odgovorili na dolazni poziv, pritisnite . Ako koristite slušalice koje ste dobili u paketu, pritisnite tipku za daljinsko upravljanje.
- Da biste prekinuli poziv, pritisnite . Ako koristite slušalice koje ste dobili u paketu, pritisnite tipku za daljinsko upravljanje.

Ne želite li odgovoriti na poziv, pritisnite . Pozivatelj će čuti signal za zauzetu liniju.

Kad primite poziv, pritisnite **Utišaj** da biste brzo isključili melodiju zvona.


 **Savjet!** Da biste melodije zvona prilagodili različitim situacijama i zbivanjima, kao npr. kada želite da se igračka konzola ne oglašava melodijom, pogledajte 'Profil', str. 94.



 **Opaska:** Moguće je da vaša igračka konzola broju telefona pridruži pogrešno ime. Ovo se događa kad broj telefona pozivatelja nije pohranjen u imeniku, a njegovih se posljednjih sedam znamenaka podudara s onima nekog drugog broja koji jest pohranjen u imeniku. U tom slučaju identifikacija pozivatelja neće biti ispravna.

 **Savjet!** Da biste istodobno okončali sve pozive, odaberite **Izbor**→*Završi sve pozive*, a zatim pritisnite **U redu**.

## Poziv na čekanju (usluga mreže)

Ako ste uključili uslugu poziva na čekanju, svaki put kad vam tijekom razgovora bude upućen novi poziv, mreža će vam to signalizirati. Vidi 'Poziv na čekanju: (usluga mreže)', str. 43.

- 1 Tijekom poziva pritisnite  da biste odgovorili na poziv na čekanju. Prvi poziv stavljen je na čekanje. Da biste s jednog poziva prešli na drugi, pritisnite **Zamijeni**.

- 2 Da biste okončali aktivni poziv, pritisnite  .  
 **Savjet!** Ako ste uključili funkciju *Skretanje poziva* → *Ako je zauzeto* da biste dolazne pozive preusmjeravali na, primjerice, svoj spremnik glasovnih poruka, bit će preusmjereni i odbijeni pozivi. Vidi 'Postavke preusmjeravanja poziva', str. 22.

## Opcije tijekom poziva

Mnoge od opcija koje možete koristiti tijekom poziva predstavljaju usluge mreže. Tijekom poziva pritisnite **Izbor** i bit će vam ponuđene neke od sljedećih opcija:

*Isključi mikrofon ili Uk. mikr., Završi aktivni poziv, Završi sve pozive, Zadrži ili Preuzmi, Novi poziv, Konferencija, Osobna,*








*Isključi sudionika, Odgovori i Odbij.*


*Zamijeni* se koristi za prijelaz s aktivnog poziva na poziv na čekanju.

*Prenesi* se koristi za spajanje dolaznog poziva ili poziva na čekanju s aktivnim pozivom, uz vaše isključenje iz obaju poziva.

*Pošalji DTMF* se koristi za slanje nizova DTMF tonova, kao što su npr. lozinke ili brojevi bankovnih računa.

 **Rječnik:** DTMF tonovi su tonovi koje čujete kad pritisnete brođane tipke na tipkovnici igraće konzole. DTMF tonovi vam, na primjer, omogućuju komunikaciju sa spremnicima glasovnih poruka i sustavima računalne telefonije, primjerice:

- 1 Utipkajte znamenke pomoću tipki  -  . Svaki pritisak na tipku generira DTMF ton koji se prenosi dok je poziv aktivan. Više puta pritisnite  da biste proizveli: \*, p (umeće stanku u trajanju od oko dvije sekunde prije ili između DTMF znakova), odnosno w (ako upotrijebite ovaj znak, ostatak niza neće biti poslan sve dok tijekom poziva ponovo ne pritisnete **Pošalji**). Pritisnite  da biste proizveli #.

- 2 Da biste poslali ton, pritisnite **U redu**.  
 **Savjet!** Niz DTMF tonova možete spremi i uz posjetnicu. Kad nazovete tu osobu, moći ćete doći do spremljenog niza. DTMF tonove dodajte broju telefona ili poljima *DTMF* na posjetnici.


## Postavke preusmjeravanja poziva

↔ Idite na **Izbornik**→ **Alati**→ **Skretanje**.

Kad je uključena, ova usluga mreže omogućuje vam da dolazne pozive preusmjerite na neki drugi broj telefona (npr. na broj vašeg spremnika glasovnih poruka). Za više pojedinosti obratite se svom davatelju usluga.

- Odaberite jedan od načina preusmjeravanja, na primjer *Ako je zauzeto*, nakon čega će, ako je vaš broj zauzet ili u slučaju da odbijete dolazni poziv, vaši glasovni pozivi biti preusmjereni.
- Odaberite **Izbor**→ **Aktiviraj** da biste uključili preusmjeravanje, **Isključi** da biste ga isključili, a **Prikaži stanje** da biste provjerili je li preusmjeravanje uključeno ili ne.
- Da biste opozvali sva aktivna preusmjeravanja, odaberite **Izbor**→ **Isklj. sva skretanja**.

Za informacije o oznakama preusmjeravanja vidi 'Oznake povezane s radnjama', str. 10.


 **Opaska:** Funkcije zabrane dolaznih poziva i preusmjeravanja poziva ne mogu biti istodobno uključene. Vidi 'Zabrana poz. (usluga mreže)', str. 52.


## Zapisnik – Popis poziva i općeniti zapisnik



↔ Idite na **Izbornik**→ **Razno**→ **Zapisnik**.

Putem zapisnika možete pratiti pozive, tekstualne poruke, paketne podatkovne veze te faksne i podatkovne pozive koje igraća konzola bilježi. Općeniti zapisnik možete filtrirati tako da prikazuje samo jednu vrstu događaja, a možete i stvarati nove posjetnice na temelju podataka dostupnih u njemu.

 **Opaska:** Veze s vašim udaljenim spremnikom pošte, središtem za multimedijske poruke ili stranicama preglednika prikazane su u općenitom komunikacijskom zapisniku kao podatkovni pozivi ili paketne podatkovne veze.




 **Savjet!** Da biste pregledavali popis poslanih poruka, idite na **Poruke**→ **Poslano**.

## Popis zadnjih poziva

↔ Idite na **Izbornik**→ **Razno**→ **Zapisnik**→ **Zadnji pozivi**.

Vaša igraća konzola pamti telefonske brojeve neodgovorenih, primljenih i upućenih poziva, kao i njihova približna trajanja i troškove. Neodgovorene i primljene pozive igraća konzola će pamtiti samo ako mreža omogućuje ove funkcije te ako je konzola uključena i nalazi se u području djelovanja mreže.


**Ikone:**

-  za prikaz neodgovorenih poziva,
-  za prikaz primljenih poziva te
-  za prikaz odlaznih poziva.

Opcije u prikazima neodgovorenih, primljenih i upućenih poziva: *Zovi, Koristi broj, Izbriši, Obriši popis, Dodaj u Imenik, Pomoć i Izlaz.*

**Neodgovoreni i primljeni pozivi**


Da biste vidjeli popis zadnjih 20 brojeva telefona s kojih vas je netko bezuspješno pokušao nazvati (usluga mreže), idite na **Zapisnik** → *Zadnji pozivi* → *Neodg. pozivi*.

 **Savjet!** Kad u stanju čekanja primite obavijest o neodgovorenim pozivima, pritisnite **Pokaži** da biste došli do popisa neodgovorenih poziva. Da biste uzvratili poziv, dođite do željenog broja ili imena i pritisnite






Da biste vidjeli popis zadnjih 20 brojeva ili imena čije ste pozive prihvatili (usluga mreže), idite na **Zapisnik** → *Zadnji pozivi* → *Primljeni pozivi*.


**Odlazni pozivi**

**Savjet!** U stanju čekanja pritisnite  da biste otvorili prikaz odlaznih poziva.

Da biste vidjeli popis zadnjih 20 brojeva telefona koje ste nazvali ili pokušali nazvati, idite na **Zapisnik** → *Zadnji pozivi* → *Birani brojevi*.

Birani brojevi	
	<b>Spencer Mia</b> 15.5.2002 11:20
	<b>Leist Helmut</b> 15.5.2002 11:17
	<b>Richard</b> 15.5.2002 11:16
Izbor	Nazad

**Brisanje popisa zadnjih poziva**

- Da biste izbrisali sve popise zadnjih poziva, u glavnom prikazu zadnjih poziva odaberite **Izbor** → *Izbriši zadnje poz.*
- Da biste izbrisali jedan od popisa poziva, otvorite taj popis i odaberite **Izbor** → *Obriši popis*.
- Da biste izbrisali pojedini poziv, otvorite popis, dođite do željenog poziva i pritisnite .

**Trajanje poziva**

 Idite na **Izbornik** → **Razno** → **Zapisnik** → *Trajanje poz.*


Omogućuje vam prikaz trajanja dolaznih i odlaznih poziva.



**Opaska:** Stvarno vrijeme koje vam obračuna davatelj usluga može odstupati, ovisno o karakteristikama mreže, načinu zaokruživanja i slično.



**Savjet!** Da biste vidjeli mjerač trajanja poziva tijekom aktivnog poziva, odaberite **Izbor**→ *Postavke*→ *Pokaži trajanje poz.*→ *Da*.

**Brisanje mjerača trajanja poziva** – Odaberite **Izbor**→ *Mjer. vrem. na nulu*. Za to će vam trebati ključ, vidi *'Sigurnost'*, str. 49. Da biste izbrisali pojedinačni trošak poziva, dođite do njega i pritisnite .

## Troškovi poziva (usluga mreže)



Iđite na **Izbornik**→ **Razno**→ **Zapisnik**→ *Troškovi poziva*.

Troškovi poziva omogućuju vam da provjerite cijenu zadnjeg poziva ili svih poziva. Troškovi su prikazani zasebno za svaku SIM karticu.



**Opaska:** Stvarni iznos koji vam za pozive i usluge obračuna davatelj usluga može odstupati, ovisno o karakteristikama mreže, načinu zaokruživanja, porezima i slično.

## Ograničenje troškova poziva od strane davatelja usluga

Vaš davatelj usluga može ograničiti troškove vaših poziva na određen iznos obračunskih impulsa ili novčanih jedinica. Kad je uključeno ograničenje troškova, pozive ćete moći upućivati samo do trenutka dok ne dosegnete unaprijed definirano ograničenje (maksimalni trošak), i to pod uvjetom da vaša mreža podržava ograničenje troškova poziva. U stanju čekanja i tijekom aktivnog poziva bit će

prikazan broj preostalih jedinica. Kad potrošite raspoloživu količinu jedinica, prikazat će se obavijest *Granica troškova dostignuta*. Za informacije o ograničenju troškova i cijenama obračunskih jedinica obratite se svom davatelju usluga.

## Troškovi prikazani u obračunskim jedinicama ili valuti

- Igraču konzolu možete namjestiti tako da preostalo vrijeme razgovora prikazuje u obračunskim ili novčanim jedinicama. Za to će vam možda trebati PIN 2 kod, vidi str. 49.

- Odaberite **Izbor**→ *Postavke*→ *Pokaži trošak u*. Raspoložive opcije su *valuti* i *impulsima*.
- Ako odaberete *valuti*, pojavit će se obavijest kojom se zahtijeva da upišete cijenu jedinice. Utipkajte cijenu obračunske ili kreditne jedinice vaše matične mreže i pritisnite **U redu**.
- Upišite naziv valute. Koristite troslovne kratice, npr. EUR.



**Opaska:** Kad ostanete bez obračunskih ili novčanih jedinica, možda budete mogli upućivati pozive samo na broj hitne službe uprogramiran u igraču konzolu (npr. 112 ili drugi službeni broj hitne službe).


## Samostalno određivanje ograničenja troškova poziva

- Odaberite **Izbor**→ *Postavke*→ *Ogran. troška poziva*→ *Uključi*.
- Igrača konzola će zatražiti da unesete ograničenje izraženo u jedinicama. Za to će vam možda trebati



PIN 2 kod. Ovisno o postavci *Pokaži trošak u*, unesite iznos u obračunskim jedinicama ili valuti.

Kada dosegnete ograničenje koje ste si nametnuli, brojilo će se zaustaviti na maksimalnoj vrijednosti i pojaviti će se poruka *Vratiti sve troškove na nulu*. Da biste mogli upućivati pozive, idite na **Izbor**→ *Postavke*→ *Ogran. troška poziva*→ *Isključi*. Za to će vam trebati PIN 2 kod, vidi str. 49.



**Brisanje brojila troškova poziva** - Odaberite **Izbor**→ *Brojila na nulu*. Za to će vam trebati PIN 2 kod, vidi str. 49. Da biste izbrisali pojedinačni trošak poziva, dođite do njega i pritisnite .

## Brojilo GPRS podataka

➡ Idite na **Izbornik**→ **Razno**→ **Zapisnik**→ *GPRS brojila*.

Omogućuje vam da provjerite količinu podataka poslanih i primljenih tijekom paketne (GPRS) podatkovne veze. Na primjer, naplata GPRS veze može se temeljiti na količini poslanih i primljenih podataka.

## Prikaz općenitog zapisnika poziva

➡ Idite na **Izbornik**→ **Razno**→ **Zapisnik**, a zatim pritisnite  te .

U općenitom zapisniku za svaki od komunikacijskih događaja možete vidjeti ime pošiljatelja ili primatelja, broj telefona, naziv davatelja usluga ili pristupnu točku.



### Opaska:

Pod-događaji, poput tekstualne poruke poslane u više dijelova ili paketnih podatkovnih veza, bilježe se kao jedan komunikacijski događaj.

Zapisnik	
Pod.	WAP
↑ Glas	987654321
↑ Glas	Leist Helmut
↓ Glas	Spencer Mia
↑ Pod.	123456789
↑ Glas	Moncourt Anais
Izbor	Izlaz

### Ikone:

- ↓ za dolazne,
- ↑ za odlazne te
-  za propuštene komunikacijske događaje.

### Filtriranje zapisnika

- 1 Odaberite **Izbor**→ *Izdvoji*. Otvorit će se popis filtera.
- 2 Dođite do filtra i pritisnite **Odaberi**.

### Brisanje sadržaja zapisnika

- Da biste nepovratno izbrisali cjelokupni sadržaj zapisnika, odaberite **Izbor**→ *Obrisi zapisnik*. Za potvrdu pritisnite **Da**.

### Brojilo paketnih veza i mjerac trajanja veze

- Da biste vidjeli koliko je podataka, izraženo u kilobajtima, preneseno i koliko je pojedina veza trajala, dođite do odlaznog ili dolaznog događaja te odaberite **Izbor**→ *Prikaži pojedinosti*.

## Postavke zapisnika

- Odaberite **Izbor**→ *Postavke*. Otvorit će se popis postavki.
- *Trajanje zapisnika* - Događaji iz zapisnika ostaju u memoriji igraće konzole zadani broj dana, nakon čega će biti automatski izbrisani kako bi se oslobodio dio memorije.



**Opaska:** Ako odaberete *Bez zapisnika*, cjelokupan sadržaj zapisnika, popis zadnjih poziva i izvješća o isporuci poruka bit će nepovratno izbrisani.

- Za *Trajanje poz.*, *Pokaži trošak u*, *Ogran. troška poziva*, vidi odjeljke '*Trajanje poziva*' i '*Troškovi poziva (usluga mreže)*' ranije u ovom poglavlju.

## SIM imenik

➡ Idite na **Izbornik**→ **Alati**→ **SIM imenik**.



Vaša SIM kartica može nuditi dodatne usluge kojima imate pristup. Vidi još i '*Kopiranje imena između SIM kartice i memorije igraće konzole*', str. 54, '*Potvrda akcija SIM usluga*', str. 51, '*Postavke fiksnog biranja*', str. 50 i '*Pregledavanje poruka na SIM kartici*', str. 88.

Opcije u SIM mapi: *Otvori*, *Zovi*,

*Novo SIM ime*, *Izmjena*, *Izбриш*, *SIM imenik*, *Kopiraj u Imenik*, *Moji brojevi*, *Podaci o memoriji*, *Pomoć* i *Izlaz*



**Opaska:** Za mogućnost pretplate, cijene i obavijesti o korištenju SIM usluga, obratite se svom

dobavljaču SIM kartice - mrežnom operateru, davatelju usluga ili drugom dobavljaču.

- U SIM mapi možete pregledavati, dodavati i mijenjati imena i brojeve pohranjene na SIM kartici, kao i upućivati pozive.

## Memorijska kartica



➡ Idite na **Izbornik**→ **Alati**→ **Mem. kartica**.

Ako imate memorijsku karticu, možete je koristiti za spremanje igara, glazbenih brojeva, multimedijских datoteka poput video isječaka i zvučnih datoteka te slika, kao i za stvaranje sigurnosne kopije podataka u memoriji igraće konzole.



**Važno:** Sve memorijske kartice držite izvan dosegа male djece.



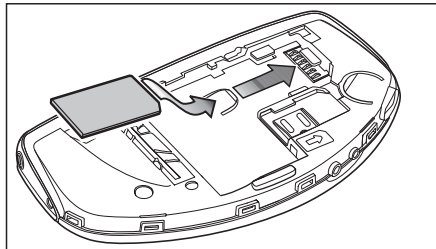
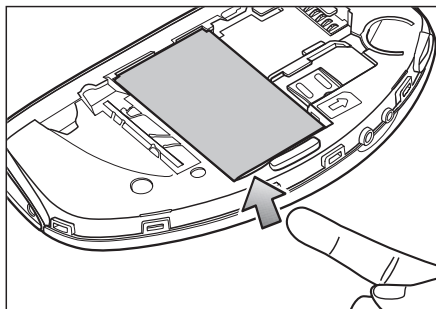
**Opaska:** S ovim uređajem koristite isključivo kompatibilne multimedijске kartice (MMC). Druge memorijske kartice, npr. kartice Secure Digital (SD), ne mogu stati u utor za MMC karticu i nisu kompatibilne s ovim uređajem. Uporaba nekompatibilne memorijske kartice može oštetiti memorijsku karticu i sam uređaj, ali i podatke spremljene na takvoj kartici.






**Opaska:** Pojednosti o načinu uporabe memorijske kartice s ostalim značajkama i aplikacijama vaše igraće konzole nalaze se u odjeljcima koji opisuju te značajke i aplikacije.

Opcije memorijske kartice:  
*Kopiraj mem. uređ., Obnoviti s kartice, Formatiraj karticu,  
Naziv mem. kartice, Koristi lozinku, Promjena lozinke, Ukloni  
lozinku, Otklj. mem. karticu, Zauzeto, Pomoć i Izlaz.*

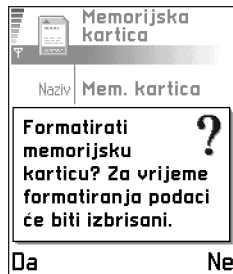
## Umetanje memorijske kartice



- 1 Uvjerite se da je igraća konzola isključena. Ako je uključena, pritisnite i držite  da biste je isključili.
  - 2 Držeći stražnji dio igraće konzole okrenut prema sebi, gumirte kućište, a zatim stavite prst u utor za prst i podignite bateriju. Za upute o uklanjanju kućišta pogledajte odjeljak 'Umetanje SIM kartice' u priručniku Kratke upute.
  - 3 Uklonite postojeću memorijsku karticu (ako se već nalazi u konzoli).
  - 4 Stavite memorijsku karticu u njezin utor (na način prikazan na slici).  
Uvjerite se da su pozlaćeni kontakti kartice okrenuti prema dolje.
  - 5 Kada ste karticu učvrstili u ležištu, vratite bateriju, a zatim i kućište gurajući ga natrag na njegovo mjesto.
-  **Važno:** Memorijsku karticu ne uklanjajte usred postupka. Prije uklanjanja kartice obavezno zatvorite sve aplikacije memorijske kartice.
-  **Važno:** Ako na memorijsku karticu instalirate aplikaciju i trebali biste ponovo pokrenuti igraću konzolu, karticu nemojte ukloniti dok ponovno pokretanje nije dovršeno. U suprotnome možete izbrisati datoteke s aplikacijama.


## Formatiranje memorijske kartice

Memorijske kartice nude različiti proizvođači. Neke memorijske kartice već su formatirane, dok druge trebate formatirati. Obratite se prodavaču i ako niste sigurni, formatirajte memorijsku karticu. Memorijsku karticu svakako formatirajte prije njezine prve uporabe.



- Odaberite *Izbor* → *Formatiraj karticu*.

Od vas će biti zatraženo da potvrdite zahtjev. Nakon što date potvrdu, pokrenut će se formatiranje.

 **Važno:** Formatiranjem memorijske kartice nepovratno se gube svi podaci na njoj.

## Stvaranje sigurnosne kopije i povrat podataka

Na memorijskoj kartici možete napraviti sigurnosnu kopiju podataka iz memorije igraće konzole.


- Odaberite *Izbor* → *Kopiraj mem. uređ.*

Podatke s memorijske kartice možete vratiti u memoriju igraće konzole.

- Odaberite *Izbor* → *Obnoviti s kartice*.

## Lozinka za memorijsku karticu


Lozinku možete koristiti da biste zaključali svoju memorijsku karticu i tako spriječili njenu neovlaštenu uporabu.

 **Opaska:** Lozinka je spremljena u igraću konzolu i ne morate je ponovo unositi sve dok memorijsku karticu koristite na istoj konzoli. Ako memorijsku karticu želite koristiti na drugoj igraćoj konzoli, od vas će biti zatraženo da unesete lozinku.

### Postavljanje, izmjena ili brisanje lozinke

- Odaberite *Izbor* → *Koristi lozinku*, *Promjena lozinke* ili *Ukloni lozinku*.

Za svaku ćete opciju morati unijeti i potvrditi lozinku. Lozinka može imati najviše osam znakova.

 **Važno:** Ako ste lozinku uklonili, memorijska kartica je otključana i možete je bez lozinke koristiti na drugoj igraćoj konzoli.

## Otključavanje memorijske kartice

Ako u svoju igraću konzolu umetnete drugu memorijsku karticu koja je zaštićena lozinkom, od vas će biti zatraženo da unesete lozinku za tu karticu.

- Da biste otključali karticu, odaberite *Izbor* → *Otklj. mem. karticu*.

## Provjera utroška memorije

Pomoću opcije *Podaci o memoriji* možete provjeravati koliko memorije zauzima svaka skupina podataka, kao i raspoloživu memoriju za instalaciju novih aplikacija ili programa na memorijsku karticu.



- Odaberite **Izbor** → *Podaci o memoriji*.

# 3. Igre



**Opaska:** Da biste koristili ovu funkciju, vaša igraća konzola mora biti uključena. Ne uključujte igraću konzolu tamo gdje je uporaba bežičnih uređaja zabranjena ili onda kad može prouzročiti smetnje ili opasnost.

Ako su vam mnoge aplikacije otvorene, izvedba igara može biti smanjena. Zato prije igranja igara zatvorite druge aplikacije.

Za igranje igara koristite osnovne tipke za igranje  i . Ostale tipke možete koristiti ovisno o igri (za dodatne informacije pogledajte upute za pojedinačnu igru).



**Savjet!** Na poziv možete odgovoriti ili ga prekinuti tijekom igranja igre.



**Opaska:** Igranje igara troši bateriju, tako da će vrijeme rada igraće konzole biti smanjeno.



**Opaska:** Music player nije dostupan tijekom igranja igara.

Za svoju igraću konzolu možete nabaviti raznovrsne igre. Za informacije o dostupnosti različitih igara obratite se proizvođaču igara kojeg je Nokia odobrila ili posjetite stranicu [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com).


## Pokretanje igre




**Opaska:** Prije početka igranja igre odspojite USB kabel s igraće konzole.

Svaka igra nalazi se na zasebnoj memorijskoj kartici. Umetnite memorijsku karticu igre u igraću konzolu Nokia N-Gage. Vidi '[Memorijska kartica](#)', str. 26. U glavnom izborniku **Izbornik** automatski će se prikazati ikona igre kao deveta ikona.

Za dodatne informacije pogledajte upute o igranju koje ste dobili uz igru. Možete također igrati Java igre koje ste preuzeli s Interneta. Vidi '[Instaliranje Java aplikacije](#)', str. 115.

Pritisnite **Izbornik**, dođite do ikone igre i pritisnite .



**Savjet!** Pritisnite **Izbornik** →  da biste pokrenuli igru.

## Pokretanje igre za dva igrača

Neke igre mogu preko Bluetooth veze igrati dva igrača, npr. vi i prijatelj koji ima istu igru na odgovarajućem uređaju. Prije pokretanja igre za dva igrača uvjerite se da Bluetooth postavke uređaja odgovaraju jedne drugima. Vidi '[Bluetooth veza](#)', str. 121. Za informacije o pokretanju igre,


različitim razinama, dodatnim značajkama, itd. pogledajte upute koje ste dobili uz igru.

## Pokretanje igre za više igrača

Neke igre može preko Bluetooth veza igrati više igrača, npr. vi i prijatelji koji imaju istu igru na odgovarajućem uređaju. Prije pokretanja igre za više igrača uvjerite se da Bluetooth postavke uređaja odgovaraju jedne drugima. Vidi 'Bluetooth veza', str. 121. Za informacije o pokretanju igre, različitim razinama, dodatnim značajkama, itd. pogledajte upute koje ste dobili uz igru.

# 4. Music player i radio prijamnik


Vaša igraća konzola omogućuje vam slušanje radio prijamnika ili glazbe koju ste spremili na memorijsku karticu. Možete također snimati glazbu s radio prijamnika ili vanjskog izvora glazbe. Glazbene brojeve kvalitete bliske CD zapisu možete snimati ili kopirati na memorijsku karticu.



 **Opaska:** Memorijska kartica može prikazivati pojediniosti samo prvih 255 glazbenih brojeva.

Više o kopiranju glazbenih brojeva s odgovarajućeg računala na igraću konzolu naći ćete u odjeljku '[Nokia Audio Manager](#)', str. 36.




## Music player


 **Opaska:** Da biste koristili ovu funkciju, vaša igraća konzola mora biti uključena. Ne uključujte igraću konzolu tamo gdje je uporaba bežičnih uređaja zabranjena ili onda kad može prouzročiti smetnje ili opasnost.



 Da biste otvorili music player, idite na **Izbornik** → **Multimedija** → **Svirač** ili pritisnite .


Preko funkcije **Svirač** možete preslušavati glazbene brojeve pohranjene na memorijskoj kartici. Brojeve

možete preslušavati preko zvučnika ili tako da na igraću konzolu priključite slušalice (vidi '[Priključivanje i uporaba slušalica](#)', str. 15).



 **Opaska:** Glazba može biti reproducirana isključivo s memorijskih kartica od 32MB, 64MB ili 128MB. Ostale memorijske kartice nisu podržane.

 **Opaska:** Uporaba funkcije **Svirač** troši bateriju, tako da će vrijeme rada igraće konzole biti smanjeno.

 **Savjet!** Za brzo uključivanje funkcije **Svirač**, pritisnite posebnu tipku za muzički reproduktor .




 **UPOZORENJE!** Preglasno slušanje glazbe može izazvati oštećenja slušnih organa.

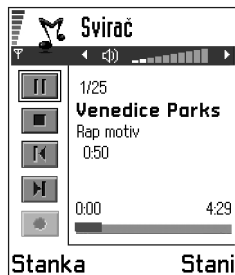
Kad uključite **Svirač**, pokrenut će se reprodukcija glazbenih brojeva.

Da biste ugodili glasnoću slušalica ili zvučnika, pritisnite  ili  da biste je povećali odnosno smanjili.




## Slušanje glazbe

Možete odabrati sviraj/stanka ►/■, prekini ■, prethodna pjesma ◀, sljedeća pjesma ▶, ili snimanje ■ priskom na , ili pritisnite  da biste istaknuli tipku za nadzor, a zatim odaberite pojedinačnu stavku priskom na .



Opcije music playera: *Popis pjesama, Postavke, Uključi zvučnik / Isključi zvučnik, Pomoć i Izlaz.*



 **Savjet!** Da biste odabrali sljedeći broj, možete također pritisnuti tipku na slušalicama.

Na *Popis pjesama* možete pregledati i preslušati glazbene brojeve koje ste pohranili na igraću konzolu.

Opcije u Popisu pjesama:

*Sviraj, Izbriši, Promjena naziva, Dod. na popis pjes. / Ukloni s popisa, Pomoć i Izlaz.*

Da biste pregledali pohranjene glazbene brojeve, pritisnite *Izbor* → *Popis pjesama*.

 **Savjet!** Prilikom slušanja glazbe možete pritisnuti  da biste dobili prikaz dostupnih *Izbor*.

Da biste reproducirali jedan od glazbenih brojeva na *Popis pjesama*, pritisnite  ili  da biste istaknuli taj broj, a zatim pritisnite *Izbor* → *Sviraj*.

Tijekom slušanja music playera možete upućivati ili odgovarati na pozive. Reprodukcijski broj je tijekom poziva privremeno zaustavljen, a music player utišan. Po prekidu poziva music player automatski nastavlja s reprodukcijom.

Da biste na dolazni poziv odgovorili dok koristite slušalice, pritisnite tipku na slušalicama. Ako igraća konzola počne zvoniti, *Svirac* će biti privremeno zaustavljen. Za prekid poziva ponovo pritisnite tipku na slušalicama. Za dodatne informacije vidi ['Priključivanje i uporaba slušalica'](#), str. 15.

Da biste izmijenili postavke, pritisnite *Izbor* i odaberite *Postavke*. Prikazat će se sljedeće opcije:

- *Vrsta zvuka:* Možete odabrati stil glazbenih brojeva koje preslušavate kako biste automatski namjestili opcije ekvalizatora, npr. razinu niskih i visokih tonova te balansa, ovisno o odabranom stilu. Ovim možete poboljšati kvalitetu reprodukcije. Raspoloživi stilovi su: *Rock, Pop, Dance, Jazz, Klasika, Latino i Uobičajeno*.
- *Vrste reprodukcije:* Odaberite *Uobičajeno* da biste reproducirali brojeve pohranjene na igraću konzolu, i to prema njihovu redoslijedu na popisu glazbenih brojeva. Možete također odabrati *Nasumce* ili *Ponavljanje*.
- *Ekstra bas:* Trenutačnom glazbenom stilu možete dodati još basa.

Opcije u Postavkama:

*Promjena, Pomoć i Nazad.*

## Snimanje s vanjske opreme

Vašu igraću konzolu možete priključiti na odgovarajuću vanjsku audio opremu, primjerice CD player, i snimati glazbu izravno na konzolu.




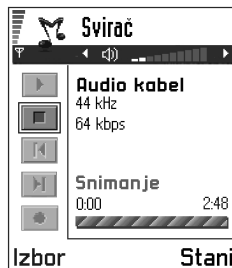
**Opaska:** Ne koristite tu funkciju protuzakonito!

Glazba je možda zaštićena autorskim pravima.

Snimanje takvih glazbenih brojeva dopušteno je isključivo u svrhe osobne uporabe. Kopiranje glazbenih brojeva u svrhe prodaje ili distribucije je protuzakonito.

Snimanje glazbenog broja s odgovarajuće vanjske audio opreme.

- 1 Priključite vanjsku audio opremu. Za dodatne informacije vidi 'Priključivanje i uporaba priloženih kabela', str. 16.
- 2 Pritisnite **Izbornik** → **Multimedija** → **Svirač**.
- 3 Pritisnite  da biste istaknuli tipku za upravljanje snimanjem , a zatim pritisnite  za početak snimanja. Da biste zaustavili snimanje, pritisnite **Stani**.
- 4 Unesite naziv glazbenog broja i pritisnite **U redu**.




Tijekom snimanja možete upućivati i odgovarati na pozive. Glasnoća music playera je smanjena, no snimanje se nastavlja u pozadini. Prikaz music playera se automatski vraća po prekidu poziva.



## Radio prijamnik



**Opaska:** Da biste koristili ovu funkciju, vaša igraća konzola mora biti uključena. Ne uključujte igraću konzolu tamo gdje je uporaba bežičnih uređaja zabranjena ili onda kad može prouzročiti smetnje ili opasnost.

↩ Da biste otvorili radio prijamnik, idite na **Izbornik** → **Multimedija** → **Radio** ili pritisnite .

*Radio možete slušati preko slušalica priključenih na igraću konzolu (vidi 'Priključivanje i uporaba slušalica', str. 15) ili preko zvučnika. Kabel slušalica ima funkciju radio-antene, pa ga stoga pustite da slobodno visi i obavezno se uvjerite da je priključen.*


Da biste ugodili glasnoću slušalica ili zvučnika, pritisnite  ili  da biste je povećali odnosno smanjili.













**Opaska:** Kvaliteta radio emitiranja ovisi o pokrivenosti radio stanice na tom području.



**UPOZORENJE!** Preglasno slušanje glazbe može izazvati oštećenja slušnih organa.

 **Savjet!** Pritiskom na tipku na slušalicama birate sljedeću spremljenu stanicu.

 **Savjet!** Za brzo uključivanje funkcije *Radio*, pritisnite posebnu tipku za radio .


Možete odabrati sljedeći kanal , prethodni kanal , automatsko traženje naprijed , automatsko traženje natrag  i snimanje  pritiskom na  ili  da biste istaknuli tipku za nadzor, a zatim pritisnite  da biste odabrali pojedinačnu stavku.






Opcije radio prijamnika: *Kanali*, *Uključi zvučnik* / *Isključi zvučnik*, *Sam ugodi (naviše)*, *Sam ugodi (naniže)*, *Ručno ugađanje*, *Spremi kanal*, *Pomoć* i *Izlaz*.



## Ugađanje radio kanala

- Kad je *Radio* uključen, odaberite **Izbor** → *Sam ugodi (naviše)* ili *Sam ugodi (naniže)* za automatsko ugađanje. Kad konzola pronađe kanal, prikazat će se nova frekvencija.


 **Opaska:** Ako ste već spremili neke radio kanale, možda će se također prikazati broj i naziv kanala.

 **Opaska:** Raspon frekvencije iznosi od 87.5 do 108.0 MHz.

- Traženje kanala možete obaviti i ručno tako da odaberete **Izbor** → *Ručno ugađanje*, a zatim pritisnete  ili  kako biste frekvenciju povećali ili smanjili (u koracima od 0.05 MHz).

 **Savjet!** Ako znate željenu frekvenciju, izravno je unesite pomoću tipkovnice (za decimalni zarez pritisnite ).

- Da biste kanal spremili u igraču konzolu, odaberite **Izbor** → *Spremi kanal*. Dodite do lokacije na koju želite spremiti kanal i pritisnite **Odaberi**. Utipkajte naziv radio stanice i pritisnite **U redu**.


 **Opaska:** Na praznim lokacijama prikazana je pretpostavljena frekvencija 87.5 MHz.

## Uporaba radio prijamnika

Opcije u popisu kanala:


*Slušanje*, *Uključi zvučnik* / *Isključi zvučnik*, *Preimenovanje*, *Izbriši*, *Pomoć* i *Izlaz*.

Ako je *Radio* uključen, možete ga isključiti pritiskom na **Izlaz**.


 **Opaska:** Kad je zvučnik uključen, slušalice su utišane.

Tijekom slušanja radio prijamnika možete upućivati ili odgovarati na pozive. Glasnoća radio prijamnika je




smanjena tijekom poziva. Po prekidu poziva radio prijamnik automatski nastavlja s reprodukcijom.


 **Opaska:** Uporaba funkcije *Radio* troši bateriju, tako da će vrijeme rada igraće konzole biti smanjeno.

Ako ste neke radio kanale već spremili, možete odabrati **Izbor** → *Kanali* da biste odabrali kanal koji biste željeli slušati. Možete također odabrati lokaciju radio kanala, od 1 do 9, pritiskom na odgovarajući broj. Možete, osim toga, također odabrati lokacije radio kanala od 10 do 20 pritiskom na jedan broj poslije drugog, primjerice 1 + 0 = 10, 1 + 5 = 15 ili 2 + 0 = 20.



 **Opaska:** Ako su slušalice odspojene, *Radio* čeka 5 minuta, a zatim će se zatvoriti.


## Snimanje s radio prijamnika

Trenutačnu radio stanicu možete snimiti pritiskom na  da biste istaknuli tipku za upravljanje snimanjem , a zatim pritisnite  da biste započeli sa snimanjem. Unesite naziv pjesme i pritisnite **U redu**.

 **Opaska:** Kada se nalazi u načinu rada za snimanje, tipka za



snimanje  postaje tipka za upravljanje prekidom .

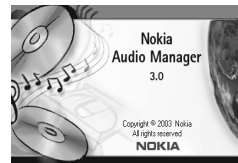
 **Savjet!** Možete također koristiti **Stani**.


Tijekom snimanja s radio prijamnika možete upućivati i odgovarati na pozive. Glasnoća radija je smanjena, no snimanje se nastavlja u pozadini. Po prekidu poziva radio prijamnik automatski nastavlja sa snimanjem. Snimke s radija možete preslušati pomoću music playera.


## Nokia Audio Manager


Pomoću programa Nokia Audio Manager možete na odgovarajućem računalu odabrati digitalne glazbene brojeve te ih potom kopirati na memorijsku karticu vaše igraće konzole Nokia N-Gage.

Program Nokia Audio Manager također vam omogućuje stvaranje M3U popisa glazbenih brojeva na računalu, koji se odnose na MP3 glazbene brojeve ili na brojeve spremljene s CD-a. Da bi računalo moglo pristupiti memorijskoj kartici u igračkoj konzoli, priključite igraću konzolu na računalo preko priloženog DKE-2 USB mini-B kabela. Vidi 'Priključivanje i uporaba priloženih kabela', str. 16. Sadržaj memorijske kartice u igračkoj konzoli bit će potom prikazan u području Mobile Device (Mobilni uređaj) unutar prozora *Music Studio* (Glazbeni studio) programa Nokia Audio Manager. Glazbene brojeve na popisima brojeva možete, primjerice, kopirati s CD-a.



 **Opaska:** Kad koristite Nokia Audio Manager, trebate samo priključiti igraću konzolu na računalo preko priloženog DKE-2 USB mini-B kabela (vidi 'Priključivanje i uporaba priloženih kabela', str. 16.); sve ostalo bit će izvršeno na računalo.


 **Opaska:** Ne koristite tu funkciju protuzakonito! Glazba je možda zaštićena autorskim pravima. Snimanje takvih glazbenih brojeva dopušteno je isključivo u svrhe osobne uporabe. Kopiranje glazbenih brojeva u svrhe prodaje ili distribucije je protuzakonito.

 **Savjet!** Aplikacija se nalazi na CD-u koji ste dobili u prodajnom paketu.

## Sistemske zahtjevi

Da biste instalirali i koristili program Nokia Audio Manager, potrebno vam je sljedeće:


- Računalo kompatibilno s Intelom koje pokreće operacijski sustav Windows 98 Second Edition, Millennium Edition, Windows 2000 ili Windows XP.

 **Opaska:** Program nije podržan na računalo koje je nadopunjeno sa sustava Windows 95 ili 3.1 na Windows 98.


- Procesor Pentium MMC 266 MHz (preporučuje se Pentium 300 MHz),
- Najmanje 35 MB slobodnog prostora na disku,
- Preporučuje se najmanje 48 MB memorijskog prostora, 64 MB za Windows 2000,
- Zaslona čija je razlučivost 800 x 600 piksela i sa 65.536 boja, postavke High Colour,

- CD ROM jedinica SCSI/ANSI X3T10-1048D standardna. ATAPI/SFF-8020i standardna.

## Instaliranje programa Nokia Audio Manager

 **Opaska:** USB kabel ne priključujte na računalo prije nego ste instalirali računalni program Nokia Audio Manager koji ste u paketu s igraćom konzolom Nokia N-Gage dobili na CD-u.

- 1 Pokrenite operacijski sustav Windows.
- 2 CD koji ste dobili u prodajnom paketu umetnite u CD-ROM jedinicu vašeg računala.
- 3 CD bi se trebao automatski pokrenuti. Ako se ne pokrene automatski, otvorite program Windows Explorer i odaberite CD-ROM jedinicu u koju ste umetnuli CD. Desnom tipkom miša pritisnite ikonu Nokia Audio Manager i odaberite Autorun.
- 4 Za uspješan dovršetak instaliranja slijedite upute na zaslonu računala.
- 5 Nakon dovršetka instalacije, unutar Programs (Programi) bit će dodana mapa Nokia Audio Manager.

 **Opaska:** Nakon instalacije programa Nokia Audio Manager, morat ćete isključiti i ponovo pokrenuti vaše računalo.

## Spremanje brojeva s CD-a posredstvom programa Nokia Audio Manager

Na računalu otvorite program Nokia Audio Manager; prikazat će se početni zaslon.

- 1 Umetnite CD s glazbom u CD jedinicu računala i kliknite ikonu *CD Player*. Trebali bi se prikazati svi podaci o glazbenim brojevima.
- 2 Da biste spremili brojeve, odaberite željene glazbene brojeve i kliknite tipku *Save tracks* (Spremi brojeve).



**Opaska:** Ne vadite CD sve dok ne dovršite spremanje. Pokazivač napredovanja označava približno trajanje spremanja brojeva.

- 3 Da biste kopirali spremljene glazbene brojeve u *Music Studio*, kliknite tipku *+ Add* (Dodaj), odaberite željeni broj/brojeve i potom kliknite *Open* (Otvori).

Sada možete kopirati brojeve iz *Music Studio* na igraću konzolu N-Gage.

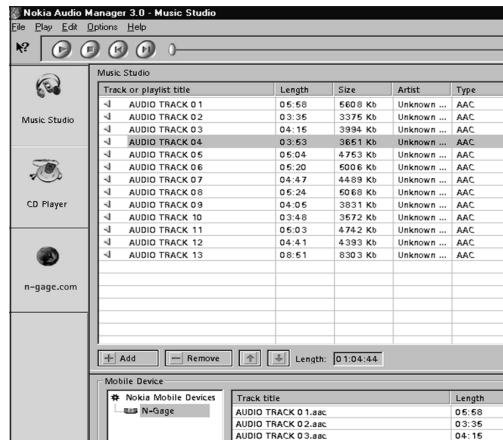
## Kopiranje glazbenih brojeva na vaš uređaj

- 1 Spremite glazbene brojeve i popise glazbenih brojeva u prozor *Music Studio* programa Nokia Audio Manager. Za dodatne upute pogledajte prethodni odjeljak ili Nokia Audio Manager Helps.



**Opaska:** Provjerite jesu li računalo i igraća konzola priključeni pomoću priloženog USB kabela. Vidi 'Priklijučivanje i uporaba priloženih kabela', str. 16.

- 2 Na računalu otvorite program Nokia Audio Manager; prikazat će se početni zaslon.
- 3 Kliknite ikonu u području mobilnog uređaja u prozoru *Music Studio*.
- 4 Odaberite glazbene brojeve odnosno popise glazbenih brojeva koje želite kopirati na memorijsku karticu vaše igraće konzole: željene brojeve ili popise brojeva ističete tako da kliknete na njih.




- 5 Kliknite *Transfer to device* (Kopiraj na uređaj).

Ako odaberete više glazbe nego može stati na memorijsku karticu igraće konzole, pojavit će se poruka o pogrešci.

Poništite odabir nekih glazbenih brojeva sve dok odabir ne stane u memoriju.


## Kopiranje pomoću programa Windows Explorer


Za kopiranje pjesama u formatu MP3 ili .AAC na memorijsku karticu igrace konzole možete koristiti program Windows Explorer.

 **Opaska:** Provjerite jesu li računalo i igraca konzola priključeni pomoću priloženog USB kabela. Vidi 'Prikliučivanje i uporaba priloženih kabela', str. 16.

- 1 Otvorite program Windows Explorer i prikazat će se jedinice ugrađene na računalo. Jedna od jedinica trebala bi pokazivati igraca konzola (lokalni disk) **N-Gage**. Kliknite ovo kako bi se pojavio prozor unutar kojeg će biti prikazan sadržaj memorijske kartice igrace konzole.
- 2 Otvorite još jedan program Windows Explorer i prikazat će se sadržaj mape na računalu iz koje želite kopirati MP3 i .AAC glazbene brojeve.
- 3 Na odgovarajućem računalu odaberite glazbene brojeve koje želite kopirati u igracu konzolu, a potom ih povucite i ispustite u prvi prozor. Brojevi će potom biti kopirani u igracu konzolu, pa ih možete reproducirati putem funkcije *Svirač*.  
Prije kopiranja brojeva pomoću programa Windows Explorer, provjerite veličinu datoteka koje želite kopirati. Kopiranje 1 MB traje otprilike 10 sekundi. Prije

dovršetka postupka nemojte prekidati kopiranje ili uklanjati kabel.

 **Važno!** Windows Explorer može pokazati da je kopiranje datoteke obavljeno prije nego prođe dovoljno vremena. To ponekad nije tako i morate pustiti da prođe otprilike 10 sekundi za kopiranje 1 MB. Ako je kopiranje prekinuto ranije, datoteke možda neće biti kopirane.

 **Opaska:** Datoteke koje kopirate pomoću programa Windows Explorer nećete vidjeti u prozoru Nokia Audio Manager Mobile Device.

Ako odaberete više glazbe nego može stati na memorijsku karticu igrace konzole, pojavit će se poruka o pogreški. Uklonite neke glazbene brojeve i pokušajte ponovo.

## Prozor n-gage.com

Aplikacija Nokia Audio Manager sadrži prozor za pregledavanje Interneta. Stranica n-gage.com unaprijed je definirana kao početna stranica ovog preglednika. U polje za adresu možete unijeti bilo koji URL. Da biste pregledavali Internet, adresa se mora odnositi na stranicu koja ima tražilicu. Glazbene brojeve s Interneta morate preuzeti u računalo prije nego ih dodate u prozor *Music Studio* i kopirate u igracu konzolu.

## Ostale značajke

### Podržane vrste glazbenih brojeva

Program Nokia Audio Manager podržava MP3 glazbene brojeve i M3U popise glazbenih brojeva. Popise glazbenih brojeva možete stvoriti u prozoru *MusicStudio*. Kada ste za kopiranje na memorijsku karticu igrache konzole odabrali određeni popis glazbenih brojeva, kopirat će se isključivo brojevi s popisa. Brojevi nastali pomoću *CD Player* imaju nastavak .AAC. Te zapise možete reproducirati na računalu pomoću programa Nokia Audio Manager te ih kopirati na memorijsku karticu igrache konzole.

### Izmjena polja u glazbenim brojevima na računalu

Kada su glazbeni brojevi ili popisi glazbenih brojeva prikazani u prozoru *MusicStudio*, možete izmijeniti podatke o broju i autoru. Za dodatne informacije pogledajte pomoć za program Nokia Audio Manager.





## 5. Postavke

↩ Idite na Izbornik → Alati → Postavke.

### Izmjena općih postavki

- 1 Dodite do skupine postavki i pritisnite da biste je otvorili.
- 2 Dodite do postavke koju želite izmijeniti i pritisnite da biste
  - se prebacivali između opcija, ako vam se nude njih samo dvije (**Uključeno/Isključeno**).
  - otvorili popis opcija ili uređivački program.
  - otvorili prikaz klizala, pritisnite ili za povećavanje ili smanjivanje vrijednosti.

### Postavke uređaja



#### Općenito

- *Jezik uređaja* – Možete izmijeniti jezik za prikaz teksta na vašoj igraćoj konzoli. Ova će izmjena utjecati i na oblik datuma i vremena, kao i na separatorske znakove koji se koriste npr. u izračunavanjima. Ako odaberete *Automatski*, telefon odabire jezik u skladu s podacima na vašoj SIM kartici. Nakon što izmijenite jezik za prikaz teksta, morate ponovo pokrenuti igraču konzolu.



**Opaska:** Izmjena postavki za *Jezik uređaja* ili *Jezik pisanja* utječe na sve aplikacije u igraćoj konzoli, a postavke ostaju na snazi sve do sljedeće izmjene.

- *Jezik pisanja* – Možete trajno izmijeniti jezik pisanja na vašoj igraćoj konzoli. Izmjena jezika utječe na
  - znakove koji će biti dostupni pritiskom na bilo koju tipku ( – ),
  - rječnik koji se koristi za prediktivni unos teksta te
  - posebne znakove koji će biti dostupni pritiskom na tipke i .




**Primjer:** Igraču konzolu koristite na lokaciji na kojoj se tekst prikazuje na engleskom, a vi želite sve svoje poruke pisati na francuskom jeziku. Nakon što izmijenite jezik, rječnik za prediktivni unos tražit će francuske riječi, a pritiskom na tipke i bit će vam dostupni posebni znakovi i interpunkcije uobičajene u francuskom jeziku.





**Savjet!** Ovu izmjenu možete načiniti i u nekim od uređivačkih programa. Pritisnite i odaberite *Jezik pisanja*.

- *Rječnik* – Da biste prediktivni unos teksta za sve uređivačke programe u igraćoj konzoli postavili na *Uključeno* ili *Isključeno*. Ovu postavku možete izmijeniti i dok se nalazite u nekom od uređivačkih programa.



Pritisnite  i odaberite *Rječnik* → *Uključi rječnik ili isključeno*.


 **Opaska:** Rječnik za prediktivni unos teksta nije dostupan za sve jezike.

- *Pozd. poruka ili znak* - Pritisnite  da biste otvorili postavku. Pozdravna poruka ili logotip nakratko se prikazuju pri svakom uključivanju igrache konzole. Odaberite *Predpostav* ako želite koristiti pretpostavljenu sliku. Odaberite *Tekst* da biste upisali vlastitu pozdravnu poruku (najviše 50 slova). Odaberite *Slika* da biste iz albuma **Slike** odabrali fotografiju ili sliku.
- *Poč. post. uređaja* - Neke od postavki možete vratiti na njihove početne vrijednosti. Za ovo će vam biti potreban ključ. Vidi str. 49. Nakon vraćanja postavki na početne vrijednosti igrach konzoli može trebati nešto više vremena da bi se ponovo uključila.

 **Opaska:** Svi dokumenti i datoteke koje ste stvorili ostat će neizmijenjeni.

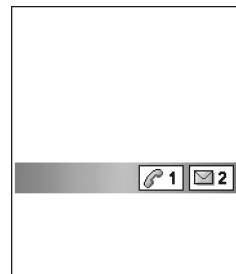
### Stanje čekanja

- *Slika u pozadini* - Za sliku koja će se u stanju čekanja prikazivati u pozadini možete odabrati bilo koju sliku. Odaberite *Da* da biste odabrali sliku iz albuma **Slike**.
- *Lijeva tipka odabira* i *Desna tipka odabira* - Možete izmijeniti prečace koji se u stanju čekanja prikazuju iznad lijeve  i desne  višenamjenske tipke. Osim na aplikacije, prečac možete definirati i tako da pokazuje na funkciju, npr. na *Nova poruka*.

 **Opaska:** Prečac ne može pokazivati na aplikaciju koju ste sami instalirali.

### Zaslon

- *Kontrast* - Da biste pojačali ili oslabili kontrast na zaslonu.
- *Izbor boja* - Da biste izmijenili paletu boja koje se koriste na zaslonu.
- *Vrijeme čuv. zaslona* - Čuvar zaslona se uključuje po isteku ovog vremena. Kad je uključen čuvar zaslona, zaslon se briše i na njemu možete vidjeti traku čuvara zaslona.
- Pritiskom na bilo koju tipku deaktivirate čuvara zaslona.
- *Čuvar zaslona* - Odaberite što će biti prikazano na traci čuvara zaslona: vrijeme i datum, ili tekst koji ste sami unijeli. Lokacija i boja pozadine trake čuvara zaslona mijenjaju se svake minute. Čuvar zaslona se također mijenja da bi prikazao broj novih poruka ili neodgovorenih poziva.



## Postavke poziva



**Opaska:** Da biste izmijenili postavke preusmjerenja poziva, idite na **Izbornik** → **Alati** → **Skretanje**. Vidi 'Postavke preusmjerenja poziva', str. 22.



### Slanje mog broja

- Ovom uslugom mreže određujete želite li omogućiti (*Da*), odnosno onemogućiti (*Ne*) primatelju poziva da dobije prikaz vašeg broja. Ove vrijednosti može postaviti i vaš mrežni operator, odnosno davatelj usluga prilikom pretplate (*Zadano mrežom*).

### Poziv na čekanju: (usluga mreže)

- Mreža će vas obavijestiti o novom dolaznom pozivu tijekom aktivnog poziva. Odaberite: *Aktivirano* da biste od mreže zatražili uključivanje usluge poziva na čekanju, *Isključi* da biste od mreže zatražili isključivanje te usluge, odnosno *Prikaži stanje* da biste provjerili je li funkcija uključena.

### Sam ponovi biranje

- Kad je ova postavka uključena, vaša će igraća konzola nakon svakog neuspješnog pokušaja ponoviti biranje, ali ne više od deset puta. Pritisnite da biste zaustavili automatsko ponovno biranje.

### Izvjeste o pozivu

- Ovu postavku uključite ako želite da igraća konzola nakratko prikaže trajanje i trošak zadnjeg poziva. Da bi

se prikazivali troškovi, za vašu SIM karticu treba biti uključeno *Ogran. troška poziva*. Vidi str. 24.

### Brzo biranje

- Odaberite *Uključeno* i brojeve telefona pridružene tipkama za brzo biranje ( - ) moći ćete birati pritiskom i držanjem tipke. Vidi i 'Pridruživanje tipki za brzo biranje', str. 58.

### Odg. svakom tipkom

- Odaberite *Uključeno* i moći ćete odgovarati na dolazne pozive kratkim pritiskom na bilo koju tipku osim na tipke , i .

### Linija u uporabi (usluga mreže)

- Ova se postavka prikazuje samo ako SIM kartica podržava dva pretplatnička broja, tj. dvije telefonske linije. Odaberite koju telefonsku liniju (*Linija 1* ili *Linija 2*) želite koristiti za upućivanje poziva i slanje tekstualnih poruka. Na dolazne pozive na obje linije moći ćete odgovarati neovisno o odabranoj liniji.



**Opaska:** Odaberete li *Linija 2*, a niste se pretplatili na ovu uslugu mreže, nećete moći upućivati pozive.

Da biste spriječili odabir linije, odaberite *Promjena linije* → *Onemogući* (ako vaša SIM kartica to podržava). Da biste izmijenili ovu postavku, bit će vam potreban PIN 2 kod.



**Savjet:** Da biste se prebacivali između telefonskih linija, u stanju čekanja pritisnite i držite .

## Postavke spajanja



### Opće informacije o podatkovnim vezama i pristupnim točkama



**Rječnik:** Pristupna točka – Točka u kojoj se vaša igraća konzola spaja na Internet putem podatkovnog poziva ili paketne podatkovne veze. Pristupnu točku može, na primjer, osigurati komercijalni davatelj internetskih usluga (ISP), davatelj usluga za mobilne uređaje, ili mrežni operator.

Da biste definirali postavke pristupnih točaka, idite na **Postavke** → **Spajanje** → **Pristupna mjesta**.

Za spajanje na pristupnu točku potrebna vam je podatkovna veza. Vaša igraća konzola podržava tri vrste podatkovnih veza:

- GSM podatkovni poziv (📞),
- GSM podatkovni poziv velike brzine (📞) ili
- paketna podatkovna (GPRS) veza (📶).

Tri su različite vrste pristupnih točaka koje možete definirati: pristupna točka za MMS, pristupna točka za preglednik te internetska pristupna točka (IAP). Provjerite kod svojeg davatelja usluga koja vam je pristupna točka potrebna za usluge koje namjeravate koristiti. Postavke pristupne točke trebate postaviti ako, na primjer, želite

- slati i primati multimedijске poruke,
- slati i primati elektroničku poštu,
- pregledavati stranice preglednika,

- preuzimati Java™ aplikacije,
- koristiti otpremu slika, ili
- koristiti igraću konzolu kao modem.

Vidi i '[Oznake podatkovne veze](#)', str. 10.

### GSM podatkovni pozivi

GSM podatkovni poziv omogućuje prijenos podataka brzinama do 14,4 Kb/s. Za dostupnost i pretplatu na podatkovne usluge obratite se svojem mrežnom operatoru odnosno davatelju usluga.

### Minimalne postavke potrebne za podatkovni poziv

- Da biste unijeli skup osnovnih postavki GSM podatkovnih poziva, idite na **Postavke** → **Spajanje** → **Pristupna mjesta** i odaberite **Izbor** → **Novi pristup**. Ispunite sljedeće: *Nositelj podataka: GSM podaci, Pozivni broj, Vrsta veze: Trajna, Tip podat. poziva: Analogni te Maks. brzina podat.: Automatska.*

### Podatkovni poziv velike brzine (engl. High Speed Circuit Switched Data, HSCSD)



**Rječnik:** Podatkovni poziv velike brzine omogućuje prijenos podataka brzinama do 43,2 Kb/s.

Za dostupnost i pretplatu na usluge brzog prijenosa podataka obratite se svojem mrežnom operatoru odnosno davatelju usluga.



**Opaska:** Slanje podataka u HSCSD načinu može isprazniti bateriju vaše igraće konzole brže nego kod uobičajenih glasovnih ili podatkovnih poziva, jer se

može dogoditi da konzola učestaliije šalje podatke prema mreži.

## Paketna veza (engl. General Packet Radio Service, GPRS)



**Rječnik:** Paketna veza, ili engl. General Packet Radio Service (GPRS), koristi tehnologiju paketnog prijenosa podataka, pri čemu se podaci u kratkim paketima šalju preko pokretne mreže.

### Minimalne postavke potrebne za paketnu podatkovnu vezu

- Trebate se pretplatiti na GPRS uslugu. Za dostupnost i pretplatu na GPRS obratite se svojem mrežnom operatoru odnosno davatelju usluga.
- Idite na **Postavke** → **Spajanje** → **Pristupna mjesta** i odaberite **Izbor** → **Novi pristup**. Ispunite sljedeće:  
*Nositelj podataka:* **GPRS** i *Naziv pristup. mjesta:* unesite naziv koji vam je dao vaš davatelj usluga. Za dodatne informacije vidite [‘Stvaranje pristupne točke’](#), str. 45.

### Cijene paketne veze i aplikacija

Naplaćuju se i aktivna GPRS veza i aplikacije koje koristite preko GPRS-a – primjerice, korištenje usluga preglednika, slanje i primanje podataka, i tekstualne poruke. Za više pojedinosti o cijenama obratite se svojem mrežnom operatoru odnosno davatelju usluga. Vidi i [‘Brojilo paketnih veza i mjerač trajanja veze’](#), str. 25.

## Stvaranje pristupne točke

Opcije na popisu pristupnih točaka: *Izmjena*, *Novi pristup*, *Izbriši*, *Pomoć* i *Izlaz*.

Igrača konzola može imati unaprijed definirane postavke pristupnih točaka. Postavke pristupnih točaka možete također primiti putem ‘pametne’ poruke od davatelja usluga. Vidi [‘Primanje pametnih poruka’](#), str. 82.


Ako otvorivši postavku *Pristupna mjesta* ne pronađete niti jednu definiranu pristupnu točku, konzola će vas upitati želite li stvoriti novu.

Ako su pristupne točke već definirane, za stvaranje nove točke odaberite **Izbor** → **Novi pristup**, a zatim:

- Koristi predpostavke* da biste koristili pretpostavljene postavke. Načinite željene izmjene i pritisnite **Nazad** da biste spremili postavke.
- Koristi dane postavke* da biste podatke iz postojećih postavki koristili kao osnovu za postavke nove pristupne točke. Otvorit će se popis postojećih pristupnih točaka. Odaberite jednu od njih i pritisnite **U redu**. Pri otvaranju postavki pristupnih točaka neka od polja već će biti popunjena.

Pristupna mjesta	
G	Naziv veze 1
G	Naziv veze 2
P	Naziv veze 3
P	Naziv veze 4
G	Naziv veze 5
P	Naziv veze 6
Izbor	Nazad

## Izmjena pristupne točke

Kad otvorite pristupne točke, otvara se popis već dostupnih točaka. Dodite do pristupne točke koju želite izmijeniti i pritisnite .


## Brisanje pristupne točke


Na popisu pristupnih točaka dodite do točke koju želite ukloniti i odaberite **Izbor** → **Izbrisi**.

## Pristupna mjesta

Opcije pri izmjeni postavki pristupnih točaka: *Promjena, Dodatne postavke, Pomoć i Izlaz*.


Ovdje možete vidjeti kratak opis svake od postavki koje vam mogu biti potrebne za različite vrste podatkovnih veza i pristupnih točaka.


 **Opaska:** Postavke počnite popunjavati od vrha jer će vam, ovisno o podatkovnoj vezi koju odaberete (*Nositelj podataka*) ili potrebi umetanja *IP adresa pristupnika*, biti dostupna samo određena polja s postavkama.


 **Opaska:** Pažljivo slijedite upute koje ste dobili od svog davatelja usluga.

- *Naziv veze* - Vezi nadjenite opisni naziv.
- *Nositelj podataka* - Raspoložive opcije su *GSM podaci*, *Brzi GSM* i *GPRS*. Ovisno o odabranoj vrsti podatkovne veze, bit će dostupna samo neka od polja s postavkama. Ispunite sva polja označena kao **Treba**

**definirati** ili crvenom zvjezdicom. Ostala polja mogu ostati prazna, osim ako od svog davatelja usluga niste dobili upute koje nalažu drukčije.

 **Opaska:** Da biste mogli koristiti podatkovnu vezu, davatelj usluga mreže mora podržavati ovu značajku i, po potrebi, uključiti je za vašu SIM karticu.

- *Naziv pristup. mjesta* (samo za paketne veze) – Naziv pristupne točke potreban je da bi se uspostavila veza s GPRS mrežom. Naziv pristupne točke ćete dobiti od svog mrežnog operatora ili davatelja usluga.
- *Pozivni broj* (samo za GSM vezu i brzu podatkovnu vezu) – Broj modema u pristupnoj točki.
- *Korisničko ime* – Ako davatelj usluga to zahtijeva, upišite korisničko ime. Za uspostavljanje podatkovne veze može biti potrebno korisničko ime, koje obično dobivate od davatelja usluga. U korisničkim imenima se često razlikuju velika i mala slova.
- *Zatraži lozinku* – Ako morate utipkati novu lozinku pri svakom spajanju na poslužitelj ili ako ne želite spremiti svoju lozinku u igraću konzolu, odaberite *Da*.
- *Lozinka* – Za uspostavljanje podatkovne veze može vam biti potrebna lozinka, a nju obično dobivate od davatelja usluga. U lozinkama se često razlikuju velika i mala slova. Dok upisujete lozinku, upisani znakovi se nakratko pojavljuju, a zatim se pretvaraju u zvjezdice (\*). Najlakši način da unesete brojeve jest da pritisnete  i odaberete *Umetni broj*, a zatim nastavite s unosom slova.
- *Provjera* – *Uobičajena* / *Sigurna*.



- *IP adresa pristupnika* – IP adresa koju koristi potrebno pristupno računalo preglednika.
  - *Početna stranica* – Ovisno o vrsti veze koju pripremate, upišite ili:
    - adresu usluge, ili
    - adresu središta za razmjenu multimedijских poruka.
  - *Sigurnost veze* – Odaberite koristi li se u vezi sigurnosni sustav Transport Layer Security (TLS). Slijedite upute koje ste dobili od svog davatelja usluga.
  - *Vrsta veze* – *Trajna* ili *Privremena*.
  - *Tip podatka. poziva* (samo za GSM vezu i brzu podatkovnu vezu) – *Analogni*, *ISDN v.110* ili *ISDN v.120* određuje koristi li igrača konzola analognu ili digitalnu vezu. Ova postavka ovisi i o vašem GSM mrežnom operatoru i o davatelju internetskih usluga (ISP), jer pojedine GSM mreže ne podržavaju neke vrste ISDN veza. Za više pojedinosti obratite se svom davatelju internetskih usluga. Ako su ISDN veze dostupne, njima se veza uspostavlja brže nego putem analogne tehnologije.
-  **Rječnik:** ISDN veze predstavljaju način uspostavljanja podatkovne veze između vaše igrače konzole i pristupne točke. ISDN linije su digitalne cijelom svojom duljinom, i kao takve u odnosu na analogne nude bržu pripremu za rad i veće brzine prijenosa podataka. Da biste mogli koristiti ISDN vezu, moraju je podržavati i vaš davatelj internetskih usluga i mrežni operator.
- *Maks. brzina podat.* (samo za GSM podatkovne veze i brze podatkovne veze) – Na raspolaganju su vam sljedeće opcije: *Automatska* / 9600 / 14400 / 19200 /

28800 / 38400 / 43200, ovisno o tome što se odabrali pod *Vrsta veze* i *Tip podatka. poziva*. Ova opcija vam omogućuje da ograničite maksimalnu brzinu veze pri brzom prijenosu podataka. Veće brzine prijenosa mogu biti skuplje, ovisno o davatelju mrežnih usluga.



**Opaska:** Gornje brzine odnose se na maksimalnu brzinu koja će se ostvarivati u sklopu veze. Tijekom same veze radna brzina može biti i niža, ovisno o uvjetima u mreži.



**Savjet!** Dok pišete, pritisnite  da biste otvorili tablicu posebnih znakova. Za upis praznog mjesta pritisnite .



**Savjet!** Vidi i '[Postavke potrebne za multimedijске poruke](#)', str. 77, '[Postavke potrebne za e-poštu](#)', str. 79 i '[Namještanje igrača konzole za usluge preglednika](#)', str. 108.

#### Izbor → Dodatne postavke

- *IP adresa uređaja* – IP adresa vašeg uređaja.
- *Prim. imen. poslužitelj:* – IP adresa primarnog DNS poslužitelja.



**Rječnik:** DNS (engl. Domain Name Service). Internetska usluga koja prevodi imena domena, poput [www.nokia.com](http://www.nokia.com), u IP adrese, kao što je npr. **192.100.124.195**.

- *Sekun. im. poslužitelj:* – IP adresa sekundarnog DNS poslužitelja.



**Opaska:** Ako morate unijeti postavke *IP adresa uređaja*, *Prim. im. poslužitelj* ili *Sekun. im. poslužitelj*; ove adrese zatražite od svog davatelja internetskih usluga.

Sljedeće postavke bit će prikazane ako ste kao vrstu veze odabrali podatkovni poziv velike brzine:

- *Koristi povrat. poziv* – Ova opcija omogućuje poslužitelju da vam uzvрати poziv nakon vašeg početnog poziva. Za pretplatu na ovu uslugu obratite se svom davatelju usluga.
- *Tip povratnog poziva* – Raspoložive opcije su *Koristi br. posluž.* | *Koristi drugi broj*. Ispravnu postavku koju trebate koristiti zatražite od svog davatelja usluga; ona će ovisiti o njegovoj konfiguraciji.
- *Broj povrat. poziva* – Utipkajte telefonski broj podatkovne veze igrača konzole koji će koristiti poslužitelj povratnih poziva. Obično ovaj broj predstavlja telefonski broj podatkovne veze igrača konzole.
- *Koristi PPP sažimanje* – Kad je postavljena na *Da*, ova opcija, ako je podržava udaljeni PPP poslužitelj, ubrzava prijenos podataka. Ako imate poteškoća s uspostavljanjem veze, pokušajte je postaviti na *Ne*. Za upute se obratite svom davatelju usluga.



**Rječnik:** PPP (engl. Point-to-Point Protocol) je uobičajen protokol za mrežno povezivanje koji svakom računalu s modемом i telefonskom linijom omogućuje izravno spajanje na Internet.

- *Koristi prijavni skript* – Raspoložive opcije su *Da* / *Ne*.
- *Prijavni skript* – Umetnite prijavni skript.

- *Inicijalizac. modema* (niz za inicijalizaciju modema) – Upravlja vašom igraćom konzolom preko modemske AT naredbi. Ako je potrebno, unesite znakove koje je specificirao vaš davatelj GSM mrežnih usluga ili davatelj internetskih usluga.

## GPRS



Idite na **Postavke** → **Spajanje** → **GPRS**.

Postavke GPRS-a utječu na sve pristupne točke na kojima se koristi paketna podatkovna veza.

*GPRS veza* – Ako odaberete *Kad je to moguće*, a nalazite se u mreži koja podržava paketnu vezu, igrača konzola će se registrirati na GPRS mrežu i slati tekstualne poruke preko GPRS-a. Uz to, ubrzat će se pokretanje aktivne paketne podatkovne veze radi, na primjer, slanja i primanja e-pošte. Ako odaberete *Prema potrebi*, telefon će koristiti paketnu podatkovnu vezu samo ako pokrenete aplikaciju ili radnju koja to zahtijeva.

*Pristupna mjesta* – Naziv pristupne točke potreban je kada svoju igraču konzolu želite koristiti kao modem za paketnu podatkovnu vezu za vaše računalo. Za dodatne informacije o modemske vezama vidi str. 126.



**Opaska:** Ako se nalazite na području koje nije pokriveno GPRS signalom, a odabrali ste *Kad je to moguće*, telefon će periodički pokušavati uspostaviti paketnu podatkovnu vezu.



## Podatkovni poziv

➡ Idite na **Postavke** → *Spajanje* → *Podatkovni poziv*.


Postavke podatkovnog poziva utječu na sve pristupne točke koje koriste podatkovne veze i podatkovne veze velike brzine.

*Vrijeme na vezi* – Ako nema nikakvih radnji, podatkovni poziv se automatski prekida po isteku razdoblja čekanja. Raspoložive opcije su *Korisničko*, u kojem slučaju sami unosite vrijeme, ili *Neograničeno*.

## Datum i vrijeme



- Postavke datuma i vremena omogućuju vam da definirate datum i vrijeme koji će se koristiti na vašoj igraćoj konzoli, kao i da izmijenite oblik i separatore datuma i vremena. Odaberite *Vrsta sata* → *Analogni* ili *Digitalni* da biste izmijenili prikaz sata u stanju čekanja. Odaberite *Vrijeme s mreže* ako želite da pokretna mreža regulira podatke o vremenu, datumu i vremenskoj zoni na vašoj igraćoj konzoli (usluga mreže).

 **Opaska:** Da bi se postavka *Vrijeme s mreže* počela primjenjivati, igraću konzolu trebate ponovo pokrenuti.




**Savjet!** Vidi i Postavke jezika, str. 41.

## Sigurnost



### Uređaj i SIM

Slijede objašnjenja različitih sigurnosnih kodova koji vam mogu zatrebati:

- **PIN kod (4 do 8 znamenaka)** – PIN (engl. Personal Identification Number) kod štiti vašu SIM karticu od neovlaštene uporabe. PIN kod obično dobivate zajedno sa SIM karticom. Nakon tri uzastopna pogrešna unosa PIN koda, ovaj se blokira. Ako je PIN kod blokiran, morat ćete ga deblokirati prije nego što ćete ponovo moći koristiti SIM karticu. Vidi informacije o PUK kodu.
- **PIN 2 kod (4 do 8 znamenaka)** – PIN 2 kod, koji se dobiva s nekim SIM karticama, potreban je za pristup pojedinim funkcijama, kao što su npr. brojila troškova poziva.
- **Ključ (5 znamenki)** – Ključ možete koristiti za zaključavanje igraće konzole i tipkovnice kako bi se izbjegla njihova neovlaštena uporaba.  **Opaska:** Tvornički upisan ključ je **12345**. Da biste izbjegli neovlaštenu uporabu svoje igraće konzole, izmijenite ključ. Novi ključ čuvajte na tajnom i sigurnom mjestu, odvojeno od igraće konzole.
- **PUK i PUK 2 kodovi (8 znamenaka)** – PUK kod (engl. Personal Unblocking Key) potreban je za izmjenu blokiranog PIN koda. PUK 2 kod potreban je za izmjenu

blokiranog PIN 2 koda. Ako kodove niste dobili sa SIM karticom, zatražite ih od operatora čiju SIM karticu koristite.

Telefon vam omogućuje izmjenu sljedećih kodova: ključa, PIN koda i PIN 2 koda. Ovi kodovi mogu sadržavati samo znamenke od **0** do **9**.



**Opaska:** Izbjegavajte pristupne kodove slične brojevima hitnih službi, kao što je 112, kako se ne bi dogodilo da zabunom birate upravo te brojeve.

**Zahtjev za PIN** – Kad je uključen zahtjev za PIN kodom, igraća konzola traži unos PIN koda pri svakom uključivanju. Imajte na umu da kod pojedinih SIM kartica isključivanje zahtjeva za PIN kodom možda nije dopušteno.

**PIN / PIN2 / Ključ** – Otvorite ovu postavku ako želite izmijeniti pripadajući kod.



**Savjet!** Da biste ručno zaključali igraću konzolu, pritisnite **Ⓢ**. Otvorit će se popis naredbi. Odaberite **Zaključaj uređaj**.

**Zaključaj se nakon** – Možete zadati razdoblje samozaključavanja, vremenski period nakon kojega se telefon automatski zaključava, tako da se konzola može ponovo koristiti tek nakon unosa točnog ključa. Utipkajte trajanje ovog razdoblja u minutama ili odaberite *Ne postoji* da biste isključili automatsko zaključavanje.

- Da biste otključali igraću konzolu, utipkajte ključ.



**Opaska:** Dok je igraća konzola zaključana, pozive možete upućivati na brojeve hitnih službi uprogramirane u vašoj igraćoj konzoli (npr. 112 ili neki drugi službeni broj hitne službe).

**Zaklj. pri promj. SIM** – Odaberite *Da* ako želite da igraća konzola zatraži ključ nakon umetanja nepoznate, nove SIM kartice. Igraća konzola čuva popis SIM kartica koje prepoznaje kao vlasnikove.



Da biste vidjeli popis brojeva za fiksno biranje, idite na **Izbornik** → **Alati** → **Fiksno biranje**.

Opcije u prikazu fiksnog

biranja: *Otvori, Zovi, Novo ime, Izmjena, Izbrisi, Dodaj u Imenik, Dodaj iz Imenika, Pomoć i Izlaz*.

**Fiksno biranje** – Odlazne pozive možete ograničiti samo na određene brojeve telefona (ako to podržava vaša SIM kartica). Za ovu funkciju vam je potreban PIN 2 kod. Kad je ova funkcija uključena, moći ćete upućivati pozive samo na brojeve s popisa za fiksno biranje ili na brojeve koji počinju istim znamenkama kao neki od brojeva s popisa.



**Opaska:** Dok je biranje ograničeno na skup brojeva, u nekim mrežama moći ćete eventualno birati samo određene brojeve hitne službe (npr. 112 ili neki drugi broj hitne službe).

- Da biste na popis za fiksno biranje dodali nove brojeve, odaberite **Izbor** → **Novo ime** ili **Dodaj iz Imenika**.

**Zatv. grupa korisnika** (usluga mreže) – Možete odrediti grupu ljudi kojima ćete moći upućivati i od njih primati pozive. Za


više pojedinosti obratite se svojem mrežnom operatoru ili davatelju usluga. Odaberite: *Predpostav* da biste uključili pretpostavljenu grupu mrežnog operatora, *Uključena* ako želite koristiti neku drugu grupu (morate znati njezin indeksni broj) ili *Isključena*.



**Opaska:** Dok su pozivi ograničeni na zatvorene skupove korisnika, u nekim mrežama moći ćete eventualno birati samo određene brojeve hitne službe (npr. 112 ili neki drugi broj hitne službe).

*Potvrdi SIM usluge* – Da biste igraču konzolu namjestili da prikazuje poruke potvrde kad koristite usluge sa SIM kartice.

## Rad s potvrdama

U glavnom prikazu Rada s potvrdama možete vidjeti popis potvrda ovlasti koje su pohranjene u vašem telefonu. Da biste vidjeli taj popis, ako je dostupan, pritisnite .



**Rječnik:** Neke usluge preglednika, poput bankarskih usluga, koriste potvrde ovlasti za provjeru potpisa, potvrda poslužitelja ili ostalih potvrda ovlasti.



**Rječnik:** Korisničke potvrde korisnicima izdaje izdavaatelj potvrda.

Opcije u glavnom prikazu Rada s potvrdama: *Pojedinosti potvrde*, *Izbriši*, *Postavke provjere*, *Označi/odznači*, *Pomoć* i *Izlaz*.

Digitalne potpise koristite ako:

- se želite povezati s bankom ili drugom lokacijom ili udaljenim poslužiteljem u svrhu prijenosa povjerljivih informacija, ili
- želite smanjiti rizik od virusa i drugih zlonamjernih aplikacija te biti sigurni u autentičnost aplikacija koje preuzimate i instalirate.



**Rječnik:** Digitalne potvrde koriste se za verifikaciju porijekla stranica preglednika i instaliranih aplikacija. Tim je potvrdama, međutim, moguće vjerovati samo ako se zna da je izvor potvrde autentičan.



**Važno:** Postojanje potvrde samo po sebi ne pruža nikakvu sigurnost. Za povećanu sigurnost neophodno je da sustav za upravljanje potvrdama sadrži ispravne, autentične ili vjerodostojne potvrde.

## Pregledavanje pojedinosti potvrda – provjera autentičnosti

U ispravan identitet pristupnog računala ili poslužitelja preglednika možete biti sigurni tek nakon što na njihovu potvrdi bude provjeren potpis i rok valjanosti.


Na zaslonu igrače konzole bit ćete obaviješteni:

- ako identitet poslužitelja ili pristupnog računala preglednika nije autentičan, ili
- ako na svojoj igračkoj konzoli nemate ispravnu potvrdu o sigurnosti.

Da biste provjerili pojedinosti potvrde, dodite do željene potvrde i odaberite **Izbor** → *Pojedinosti potvrde*. Kad otvorite pojedinosti potvrde, rad s potvrdama provjerava


valjanost potvrde te se može pojaviti jedna od sljedećih poruka:

- *Potvrđi se ne vjeruje* – Niti jednu aplikaciju niste postavili na korištenje potvrde. Dodatne informacije pronaći ćete u odjeljku 'Izmjena postavki vjerodostojnosti potvrde ovlasti'.
- *Potvrda više ne vrijedi* – Rok valjanosti odabrane potvrde je istekao.
- *Potvrda još nije valjana* – Rok valjanosti odabrane potvrde još nije počeo teći.
- *Potvrda oštećena* – Potvrdu nije moguće koristiti. Obratite se izdavatelju potvrde.

 **Važno:** Potvrde imaju ograničen rok valjanosti. Ako se poruke *Potvrda više ne vrijedi* ili *Potvrda još nije valjana* javljaju iako bi potvrda trebala biti valjana, provjerite jesu li na vašoj igraćoj konzoli pravilno namješteni datum i vrijeme.

### Izmjena postavki vjerodostojnosti potvrde ovlasti

- Dođite do potvrde ovlasti i odaberite **Izbor** → *Postavke provjere*. Ovisno o potvrdi, prikazat će se popis aplikacija koje mogu koristiti odabranu potvrdu. Na primjer:  
*Usluge / Da* – potvrda je u stanju provjeravati stranice.  
*Upravitelj aplikacija / Da* – potvrda je u stanju provjeravati porijeklo novih aplikacija.  
*Internet / Da* – potvrda je u stanju provjeravati poslužitelje e-pošte i slika.


 **Važno:** Prije izmjene ovih postavki morate biti sigurni da vjerujete vlasniku potvrde i da potvrda pripada navedenom vlasniku.


### Zabrana poz. (usluga mreže)




Zabrana poziva vam omogućuje ograničavanje upućivanja i primanja poziva na vašoj igraćoj konzoli. Za ovu će vam funkciju trebati lozinka zabrane poziva, koju možete dobiti od svog davatelja usluga.

- 1 Dođite do jedne od opcija zabrane.
- 2 Odaberite **Izbor** → *Aktivirano* da biste od mreže zatražili da uključi ograničenje, *Isključi* da biste isključili ograničenje, a *Prikaži stanje* da biste provjerili jesu li pozivi zabranjeni ili ne.
- Odaberite **Izbor** → *Isključi sve zabrane* da biste isključili sve aktivne zabrane poziva.
- Odaberite **Izbor** → *Izmj. lozinke zabr.* da biste izmijenili lozinku zabrane poziva.

 **Opaska:** Kod uključene zabrane poziva, u nekim mrežama moći ćete eventualno birati samo određene brojeve hitne službe (npr. 112 ili neki drugi broj hitne službe).

 **Opaska:** Zabrana poziva odnosi se na sve pozive, uključujući i podatkovne.

 **Opaska:** Funkcije zabrane dolaznih poziva i preusmjerenja poziva odnosno fiksnog biranja ne

mogu biti istodobno uključene. Vidi "Postavke preusmjerenja poziva", str. 22 ili 'Fiksno biranje', str. 50.

## Mreža



### Odabir mreže

- Odaberite *Automatski* da biste postavili igraču konzolu da automatski traži i odabire jednu od pokretnih mreža dostupnih na vašem području, ili
- Odaberite *Ručno* ako želite ručno odabrati željenu mrežu s popisa mreža. Ako se veza s ručno odabranom mrežom izgubi, igrača konzola će se oglasiti tonom greške i zatražiti da ponovo odaberete mrežu. Odabrana mreža mora imati ugovor o roamingu s vašom matičnom mrežom odnosno operatorom čija se SIM kartica nalazi u vašem telefonu.



**Rječnik:** Ugovor o roamingu – Ugovor između dvaju ili više davatelja mrežnih usluga, kojim se korisnicima jednog davatelja omogućuje korištenje usluga drugih davatelja usluga.

### Prikaz inform. o ćeliji

- Odaberite *Uključeno* da bi vam igrača konzola signalizirala kada se koristi u mreži koja se temelji na mikroćeljskoj tehnologiji (MCN) i da biste uključili prijam podataka o ćeliji.

## Postavke dodatne opreme



### Oznake koje se prikazuju u stanju čekanja:


- 📶 – priključene su slušalice.
- 🔌 – priključena je petlja.

Dođite do mape s dodatnom opremom i otvorite postavke:

- Odaberite *Pretpodešeni profil* za odabir profila koji želite da se uključi svaki put kad na igraču konzolu priključite određeni dio dodatne opreme. Vidi 'Profil', str. 94.
- Odaberite *Automatski odgovor* da biste postavili telefon da na dolazni poziv automatski odgovori nakon 5 sekundi. Ako je dojava dolaznih poziva postavljena na *Jedan pisak* ili *Bez tona*, nećete moći koristiti automatski odgovor.



## 6. Imenik

↩ Da biste otvorili Imenik, u stanju čekanja pritisnite  ili idite na **Izbornik** → **Imenik**.

U imenik možete spremati podatke o kontaktima, poput imena, brojeva telefona i adresa te upravljati tim unosima.

Imenik koristi zajedničku memoriju. Vidi 'Zajednička memorija', str. 16.

Posjetnici možete pridružiti i osobnu melodiju, glasovnu oznaku ili sličicu. Možete stvarati i grupe osoba, što vam omogućuje istodobno slanje tekstualnih poruka ili poruka e-pošte većem broju primatelja.



Opcije u imeniku: *Otvori, Zovi, Stvaranje poruke, Novo ime, Izmjena, Izbrisi, Udvoji, Dodaj grupi, Pripada grupama, Označi/odznači, Pošalji, Podaci o osobama, Pomoć* i *Izlaz*.



**Rječnik:** Glasovna oznaka može biti bilo koja izgovorena riječ, npr. ime osobe. Glasovne oznake vam omogućuju da poziv uputite glasnim izgovaranjem jedne riječi.

### Stvaranje posjetnica

- 1 Otvorite imenik i odaberite **Izbor** → *Novo ime*. Otvorit će se prazna posjetnica.
- 2 Ispunite željena polja i pritisnite **Gotovo**. Posjetnica će biti spremljena u memoriju uređaja i zatvorena, nakon čega je možete vidjeti u mapi Imenik.


### Kopiranje imena između SIM kartice i memorije igraće konzole

- Da biste kopirali imena i brojeve sa SIM kartice u igraću konzolu, idite na **Izbornik** → **Alati** → **SIM imenik**. Odaberite ime(na) koja želite kopirati, a zatim i **Izbor** → *Kopiraj u Imenik*.
- Ako želite kopirati broj telefona, faksa ili pagera iz imenika na SIM karticu, idite u imenik, otvorite posjetnicu, dođite do broja i odaberite **Izbor** → *Kopiraj u SIM imenik*.

## Izmjena posjetnica

Opcije kod izmjene posjetnica:

*Dodaj sličicu / Ukloni sličicu, Dodaj podatak, Izbrisi pojedinosti, Izmjena oznake, Pomoć i Izlaz.*




- 1 U imeniku dođite do posjetnice koju želite izmijeniti te pritisnite  da biste je otvorili.
- 2 Da biste izmijenili podatke na posjetnici, odaberite **Izbor** → *Izmjena*.
- 3 Da biste spremili izmjene i vratili se na pregled posjetnica, pritisnite **Gotovo**.

## Brisanje posjetnica

- U imeniku dođite do posjetnice koju želite izbrisati te odaberite **Izbor** → *Izbrisi*.

### Brisanje više posjetnica

- 1 Označite posjetnice koje želite izbrisati. Dođite do imena koje želite izbrisati i odaberite **Izbor** → *Označi*. Pokraj posjetnice će se pojaviti kvačica.
- 2 Kada ste označili sva imena koja želite izbrisati, odaberite **Izbor** → *Izbrisi*.

 **Savjet!** Veći broj stavki možete odabrati i tako da pritisnete i držite  te istodobno pritisnete . Vidi i str. 13.

## Dodavanje i uklanjanje polja na posjetnicama


- 1 Otvorite posjetnicu i odaberite **Izbor** → *Izmjena*.
- 2 Da biste dodali polje, odaberite **Izbor** → *Dodaj podatak*. Da biste izbrisali polje koje vam ne treba, odaberite **Izbor** → *Izbrisi pojedinosti*. Da biste preimenovali polje na posjetnici, odaberite **Izbor** → *Izmjena oznake*.



## Pridruživanje sličice posjetnici

Postoje dvije vrste slika koje možete pridruživati posjetnicama. Za dodatne informacije o spremanju slika vidi 'Slike i snimke zaslona', str. 61.

- Da biste posjetnici pridružili sličicu, otvorite posjetnicu i odaberite **Izbor** → *Izmjena*, a zatim odaberite **Izbor** → *Dodaj sličicu*. Ova se sličica prikazuje i kad vam pripadajuća osoba uputi poziv.







 **Opaska:** Nakon što posjetnici pridružite sličicu, možete odabrati *Dodaj sličicu* ako sliku želite zamijeniti nekom drugom sličicom ili *Ukloni sličicu* ako s posjetnice želite ukloniti sličicu.

- Da biste posjetnici pridružili sliku, otvorite posjetnicu i pritisnite  da biste otvorili prikaz slike (). Da biste pridružili sliku, odaberite **Izbor** → *Dodaj sliku*.

## Pregledavanje posjetnice

Opcije prilikom pregledavanja posjetnice, kad je odabir na telefonskom broju: *Zovi, Stvaranje poruke, Izmjena, Izbrisi, Predpostavi, Dodaj glas, oznaku / Glasovne oznake, Pridruži brzo bir. / Ukloni brzo biranje, Ton zvona, Kopiraj u SIM imenik, Pošalji, Pomoć i Izlaz*.



Prikaz podataka o osobi () pruža sve podatke pridružene posjetnici. Pritiskom na  otvarate prikaz slike ().

 **Opaska:** U prikazu podataka o osobi prikazana su samo ispunjena polja. Ako želite vidjeti sva polja i imenu pridružiti još podataka, odaberite **Izbor** → *Izmjena*.

## Pridruživanje pretpostavljenih brojeva i adresa

Ako osoba ima više brojeva telefona ili adresa e-pošte, za brže upućivanje poziva i slanje poruka možete definirati pojedine brojeve i adrese koji će se koristiti kao pretpostavljeni.


- Otvorite posjetnicu i odaberite **Izbor** → *Predpostavi*. Otvorit će se skočni prozor s popisom različitih opcija.


 **Primjer:** Dodite do *Broj telefona* i pritisnite **Pridruži**. Prikazat će se popis brojeva telefona s odabrane posjetnice. Dodite do onoga kojeg želite učiniti pretpostavljenim te pritisnite . Kada se vratite u prikaz posjetnice, uočit ćete da je pretpostavljeni broj podcrtan.

## Glasovno biranje

Poziv možete uputiti izgovarajući glasovnu oznaku pridruženu posjetnici. Glasovnu oznaku može činiti bilo koja izgovorena riječ ili riječi. Prije glasovnog biranja imajte na umu sljedeće:


- Glasovne oznake neovisne su o jeziku. One ovise o glasu govornika.
- Glasovne oznake osjetljive su na okolnu buku. Snimajte ih i koristite za upućivanje poziva tamo gdje nema buke.
- Vrlo kratka imena neće biti prihvaćena. Koristite duga imena i izbjegavajte upotrebu sličnih imena za različite brojeve.


 **Opaska:** Riječ morate izgovoriti upravo onako kako ste ju izgovorili prilikom snimanja. To može biti teško ostvarivo na bučnim mjestima ili u hitnim slučajevima, pa se zato u takvim okolnostima ne biste smjeli osloniti samo na biranje glasom.



 **Primjer:** Kao glasovnu oznaku možete koristiti ime osobe, npr. 'Ivanov mobilni'.





## Pridruživanje glasovne oznake broju telefona

 **Opaska:** Glasovne oznake možete pridruživati samo brojevima telefona spremljenima u memoriji igrace konzole. Vidi 'Kopiranje imena između SIM kartice i memorije igrace konzole', str. 54.


 **Opaska:** Svako posjetnici možete pridružiti samo jednu glasovnu oznaku.


- 1 U imeniku dođite do osobe kojoj želite pridružiti glasovnu oznaku te pritisnite  da biste otvorili posjetnicu.
- 2 Dođite do broja kojemu želite pridružiti glasovnu oznaku i odaberite **Izbior** → *Dodaj glas. oznaku*.
- 3 Na zaslonu će se pojaviti poruka *Pritisnite Započni i nakon tona počnite govoriti*. Tijekom snimanja igraću konzolu držite na maloj udaljenosti od usta. Po oglašavanju tona za početak, razgovijetno izgovorite jednu ili više riječi koje želite snimiti kao glasovnu oznaku.
  - Da biste snimili glasovnu oznaku, pritisnite **Započni**. Igraća konzola će se oglasiti tonskim signalom za početak snimanja, a na zaslonu će se pojaviti poruka *Počnite govoriti*.
- 4 Po završetku snimanja čut ćete snimljenu oznaku, a na zaslonu će se pojaviti poruka *Puštanje glasovne oznake*. Ako snimku ne želite spremiti, pritisnite **Prekini**.
- 5 Nakon uspješnog spremanja glasovne oznake, na zaslonu će se pojaviti poruka *Glasovna oznaka spremljena*, a telefon će se oglasiti piskom. Na posjetnici će se pokraj broja telefona pojaviti simbol .


 **Opaska:** U vašoj igraćoj konzoli do 25 brojeva može imati pridružene glasovne oznake. Ako se memorija napuni, izbrisite neke glasovne oznake.

 **Savjet!** Da bi se prikazao popis definiranih glasovnih oznaka, u imeniku odaberite **Izbior** → *Podaci o osobama* → *Glasovne oznake*.


## Upućivanje poziva pomoću glasovne oznake

 **Opaska:** Glasovnu oznaku morate izgovoriti upravo onako kako ste je izgovorili prilikom snimanja.


- 1 U stanju čekanja pritisnite i držite . Čut ćete kratak ton, a na zaslonu će se prikazati poruka *Počnite govoriti*.
- 2 Kad upućujete poziv izgovarajući glasovnu oznaku, koristi se zvučnik. Igraću konzolu držite na maloj udaljenosti od usta i lica, a zatim jasno izgovorite glasovnu oznaku.
- 3 Igraća konzola reproducira izvornu glasovnu oznaku, prikazuje ime i broj telefona te, nakon 1,5 sekunde, poziva broj pridružen prepoznatoj glasovnoj oznaci.

 **UPOZORENJE!** Kad koristite zvučnik, igraću konzolu ne držite uz uho jer zvuk može biti preglasan.

- Ako igraća konzola reproducira pogrešnu glasovnu oznaku ili želite ponoviti glasovno biranje, pritisnite **Ponovi**.

 **Opaska:** Kad aplikacija koja koristi podatkovnu ili GPRS vezu šalje ili prima podatke, poziv nećete moći uputiti glasovnim biranjem. Da biste uputili poziv pomoću glasovne oznake, okončajte sve aktivne podatkovne veze.

## Preslušavanje, brisanje i izmjena glasovne oznake

Da biste preslušali, izbrisali ili izmijenili glasovnu oznaku, otvorite posjetnicu i dođite do broja kojem je pridružena glasovna oznaka (označen je s ) te odaberite **Izbor**→ *Glasovne oznake*→ , a potom ili

- *Preslušavanje* – da biste preslušali glasovnu oznaku, ili
- *Izbrisi* – da biste izbrisali glasovnu oznaku, ili
- *Promjena* – da biste snimili novu glasovnu oznaku. Za početak snimanja pritisnite **Započni**.

## Pridruživanje tipki za brzo biranje

Brzo biranje je brz način upućivanja poziva na često korištene brojeve. Najviše osam brojeva telefona može imati pridružene tipke za brzo biranje. Broj 1 je rezerviran za spremnik glasovnih poruka.

- 1 Otvorite posjetnicu kojoj želite pridružiti tipku za brzo biranje i odaberite **Izbor**→ *Pridruži brzo bir.* Otvorit će se mreža za brzo biranje u kojoj su navedeni brojevi koji nisu zauzeti.





- 2 Dođite do broja i pritisnite **Pridruži**. Kada se vratite u prikaz podataka o osobi, pokraj broja ćete uočiti ikonu brzog biranja.

- Da biste osobi uputili poziv putem brzog biranja, postavite funkciju **Izbornik**→ **Alati**→ **Postavke**→ **Postavke poziva**→ *Brzo biranje* na *Uključeno*, idite u stanje čekanja te pritisnite i držite tipku za brzo biranje sve dok konzola ne uputi poziv.

## Dodavanje melodije zvona posjetnici ili grupi


Svakoj posjetnici ili grupi možete pridružiti melodiju zvona. Kad vas nazove ta osoba ili član grupe, igrača konzola će se oglasiti odabranom melodijom zvona (pod uvjetom da je uz poziv prosljeđen i broj pozivatelja i da ga vaša igrača konzola prepoznaje).


- 1 Pritisnite  da biste otvorili posjetnicu ili idite na popis grupa i odaberite grupu osoba.
- 2 Odaberite **Izbor**→ *Ton zvona*. Otvorit će se popis melodija zvona.
- 3 Tipkom za upravljanje odaberite melodiju zvona koju želite koristiti za osobu ili grupu, a zatim pritisnite **Odaberi**.

- Da biste uklonili melodiju zvona, na popisu melodija zvona odaberite *Pretpodešeni ton*
-  **Opaska:** Igrača konzola će za pojedinačnu osobu uvijek koristiti zadnju pridruženu melodiju zvona. Stoga, ako najprije izmijenite melodiju zvona za grupu, a potom melodiju zvona za određenu osobu iz te grupe, prilikom sljedećeg poziva te osobe koristit će se ova druga melodija.

## Slanje podataka o osobi

- 1 U imeniku dođite do posjetnice koju želite poslati.
- 2 Odaberite **Izbor** → *Pošalji*, a zatim odaberite jedan od sljedećih načina slanja: *Kao kratku poruku*, *E-poštom* (dostupno samo ako su definirane ispravne postavke e-pošte) ili *Bluetooth vezom*. Posjetnica iz vaše igrače konzole sada dobiva oblik spreman za slanje. Za dodatne informacije vidi poglavlje 'Poruke' i 'Slanje podataka preko Bluetooth veze', str. 123.
- Primljene posjetnice možete dodavati u svoj imenik. Za dodatne informacije vidi 'Primanje pametnih poruka', str. 82.

 **Opaska:** Podatke o osobama možete slati ili primati isključivo s odgovarajućih uređaja.


 **Rječnik:** Pri slanju i primanju podataka o osobi koristi se pojam 'posjetnica'. Posjetnica je skup podataka o osobi u obliku pogodnom za slanje u sklopu tekstualne poruke, i to obično u 'vCard' obliku.

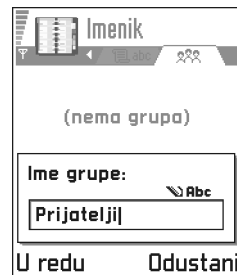
## Upravljanje grupama osoba

Možete stvarati grupe osoba koje ćete, primjerice, koristiti kao popise primatelja za slanje tekstualnih poruka i e-pošte. Za dodavanje melodije zvona grupi osoba vidi i str. 58.


Opcije u prikazu grupe: *Otvori*, *Nova grupa*, *Izbriši*, *Preimenovanje*, *Ton zvona*, *Podaci o osobama*, *Pomoć* i *Izlaz*.

## Stvaranje grupa osoba


- 1 U imeniku pritisnite  da biste otvorili popis grupa.
- 2 Odaberite **Izbor** → *Nova grupa*.
- 3 Upišite naziv grupe ili koristite pretpostavljeno ime *Grupa* te pritisnite **U redu**.




## Dodavanje članova u grupu

- 1 U imeniku dođite do osobe koju želite uključiti u grupu te odaberite **Izbor** → *Dodaj grupi*. Otvorit će se popis raspoloživih grupa.
- 2 Dođite do grupe u koju želite dodati osobu, a zatim pritisnite .

## Istodobno dodavanje više članova

- 1 Na popisu Grupe otvorite grupu i odaberite **Izbor** → *Dodaj članove*.
- 2 Dođite do osobe i pritisnite  da biste je odabrali. Ponovite ovu akciju za sve osobe koje želite uključiti u grupu te pritisnite **U redu** da biste ih smjestili u odabranu grupu.

## Uklanjanje članova iz grupe

- 1 Idite na popis Grupe, dodite do grupe koju želite izmijeniti te pritisnite .
- 2 Dodite do imena osobe koju želite ukloniti iz grupe te odaberite **Izbor**→ *Ukloni iz grupe*.
- 3 Pritisnite **Da** da biste osobu uklonili iz grupe.


## Data Import

Kalendar, imenik i popis zadaća s više različitih Nokia telefona možete premjestiti u vašu igraću konzolu pomoću aplikacije Data Import, koja je dio paketa PC Suite za igraću konzolu Nokia N-Gage. Upute za uporabu aplikacije naći ćete u uputama za PC Suite.

# 7. Slike i snimke zaslona

## Slike



 **Opaska:** Da biste koristili ovu funkciju, vaša igraća konzola mora biti uključena. Ne uključujte igraću konzolu tamo gdje je uporaba bežičnih uređaja zabranjena ili onda kad može prouzročiti smetnje ili opasnost.

↔ Idite na **Izbornik** → **Multimedija** → **Slike**.

## Pohranjivanje slika

Aplikacija Slike omogućuje vam pregled, organiziranje, brisanje i slanje fotografija i slika spremljenih u vašoj igraćoj konzoli. Unutar Slika možete organizirati slike koje se nalaze u ulaznom spremniku, a koje ste primili kao multimedijske ili slikovne poruke, kao privitak poruci e-pošte, preko Bluetooth veze, ili one koje su spremljene s aplikacije Snimka zaslona. Po primitku slike u ulazni spremnik, morat ćete je spremiti među Slike.


U glavnom prikazu Slike vidjet ćete popis fotografija i mapa. Na popisu možete vidjeti:





- datum i vrijeme kad je slika spremljena,
- sličicu za brzi pregled slike,
- ukupan broj stavki u mapite
- karticu koja prikazuje nalaze li se slike ili mape u memoriji igraće konzole ili na memorijskoj kartici (ako je koristite).



Opcije u slikama: *Otvori, Pošalji, Otpremnik slika, Izbriši, Premjesti u mapu, Nova mapa, Označi/odznači, Preimenovanje, Prikaži pojedinosti, Dodaj u Moj izbor, Obnovi sličice, Pomoć i Izlaz.*

## Pregledavanje slika

 **Opaska:** Kad otvorite **Slike**, početna kartica je postavljena na memoriju igraće konzole.

- 1 Za pomicanje s jedne memorijske kartice na drugu pritisnite  ili .
- 2 Za pregledavanje slika pritisnite  i .

- 3 Za otvaranje slike pritisnite . Kada sliku otvorite, pri vrhu zaslona možete vidjeti njezin naziv i broj slika u toj mapi.

Opcije prilikom pregledavanja slika: *Pošalji, Zakreni, Uvećaj, Umanji, Čitav zaslon, Izbriši, Preimenovanje, Prikaži pojedini, Dodaj u Moj izbor, Pomoć, i Izlaz.*

Kad pregledavate sliku, pritiskom na ili idete na sljedeću ili prethodnu sliku u aktivnoj mapi.

Animirane GIF datoteke možete pregledavati na isti način kao i druge slike. Animacije se reproduciraju samo jednom. Kad animacija završi, na zaslonu će ostati statična slika. Da biste ponovo pregledali animaciju, morate je zatvoriti i ponovo otvoriti.

## Zumiranje

- 1 Odaberite **Izbor** → **Uvećaj** ili **Umanji**. Stupanj zumiranja prikazan je pri vrhu zaslona. Vidi i odjeljak 'Prečaci preko tipkovnice' dalje u ovom poglavlju.
- 2 Za povratak na polazni prikaz pritisnite **Nazad**.



**Opaska:** Stupanj zumiranja se ne pohranjuje trajno.

**Opaska:** GIF animacije ne možete uvećavati dok se reproduciraju.

## Cijeli zaslon

Kad odaberete **Izbor** → **Čitav zaslon**, okolni dijelovi prikaza se uklanjaju, tako da možete vidjeti veći dio slike. Za povratak na polazni prikaz pritisnite .

## Premještanje žarišta

Kad zumirate ili pregledavate sliku na cijelom zaslonu, koristite tipku za upravljanje da biste žarište premještali lijevo, desno, gore ili dolje, kako biste bolje promotriili pojedine dijelove slike, npr. njezin gornji desni ugao.

## Zakretanje

Odaberite **Izbor** → **Zakreni** → **Lijevo** da biste sliku zakrenuli za 90° u smjeru suprotnom od kazaljke na satu ili **Desno** da biste je zakrenuli u smjeru kazaljke na satu. Stanje zakrenutosti se ne pohranjuje trajno.


## Prečaci preko tipkovnice

- Zakretanje: - suprotno od kazaljke na satu, - u smjeru kazaljke na satu
- Pomicanje: - gore, - dolje, - lijevo, - desno.
- - uvećavanje, - smanjivanje, pritisnite i držite da biste se vratili na standardni prikaz.
- - prebacivanje između standardnog prikaza i prikaza na cijelom zaslonu.

## Prikaz pojedinosti o slici

- Da biste pregledali detaljne informacije o slici, dodite do nje i odaberite **Izbor** → *Prikaži pojedinosti*. Prikazat će se popis podataka o slici:  
*Format* - JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, *Nepodržano* ili *Nepoznato*.  
*Datum i Vrijeme* - kad je slika snimljena ili spremljena,  
**n x n** - veličina slike u pikselima,  
*Veličina* - u bajtima ili kilobajtima (kB),  
*Boja* - True colour, 65536 boja, 4096 boja, 256 boja, 16 boja, *Nijanse sivog* ili *Cmo-bijela*.

## Organiziranje slika i mapa


- Da biste uklonili sliku ili mapu, dodite do nje i odaberite **Izbor** → *Izbriši*.
- Da biste preimenovali sliku ili mapu, dodite do nje i odaberite **Izbor** → *Preimenovanje*. Upišite novi naziv i pritisnite .





Za dodatne informacije o stvaranju mapa te označavanju i premještanju stavki u mape vidi 'Radnje koje su zajedničke svim aplikacijama', str. 13.

## Slanje slika

Slike možete slati odgovarajućim uređajima putem različitih usluga razmjene poruka.

- Dodite do slike koju želite poslati te odaberite **Izbor** → *Pošalji*.

- Potom odaberite način slanja, a raspoloživi izbori su: *Multimedijski*, *E-poštom* i *Bluetooth vezom*.
  - Ako odaberete slanje putem e-pošte ili multimedijske poruke, otvorit će se uređivački program. Pritisnite  da biste iz imenika odabrali primatelja ili primatelje, ili unesite primateljev broj telefona ili adresu e-pošte u polje *Prima*: Dodajte tekst ili zvuk i odaberite **Izbor** → *Pošalji*. Za dodatne informacije vidi 'Stvaranje i slanje novih poruka', str. 75.
  - Ako sliku želite poslati putem Bluetooth veze, za dodatne informacije pogledajte odjeljak 'Slanje podataka preko Bluetooth veze', str. 123.

**Savjet!** Preko Bluetooth veze istovremeno možete slati nekoliko slika. Da biste odjednom poslali više slika, najprije ih trebate označiti. Da biste ih označili odjednom, koristite naredbe **Izbor** → *Označi/odznači* ili pritisnite i držite  te istovremeno pritisnite  ili . Kako se odabir pomiče, pokraj slika će se pojavljivati kvačica. Da biste dovršili odabir, prekinite listanje tipkom za upravljanje te pustite tipku .

## Mapa Slikovne poruke

U mapi Slikovne poruke možete pronaći slike koje ste primili putem slikovnih poruka.

Opcije u mapi Slikovne poruke:  
*Otvori*, *Pošalji*, *Izbriši*, *Označi/odznači*, *Preimenovanje*,  
*Prikaži pojedinosti*, *Pomoć* i *Izlaz*.

Ako primljenu grafiku želite spremići, idite na **Poruke**→  
*Ulaz spremnik*, otvorite poruku te odaberite **Izbor**→  
*Spremi*.

## Pregledavanje slika

- 1 Dodite do slike koju želite pregledati i pritisnite . Slika će se otvoriti. Da biste vidjeli sljedeću sliku u mapi, pritisnite .
- 2 Za povratak u glavni prikaz slika pritisnite **Nazad**.

## Snimka zaslona

↩ Idite na **Izbornik**→ **Multimedija**→  
**Snimka zaslona**.

Aplikacija Snimka zaslona omogućuje vam snimanje slika sa zaslona vaše igraće konzole. Te slike potom možete slati svojim prijateljima u sklopu multimedijских poruka. Aplikacija Snimka zaslona može raditi u pozadini, tako da nestane sa zaslona i uključuje se tek onda kad unesete ključnu kombinaciju koju ste definirali u Postavkama (zadana kombinacija je + ). Vidi 'Aktivno u pozadini', str. 64 i 'Izmjena postavki', str. 64.



Opcije u Snimci zaslona: *Zadrži apl. aktivnom*, *Postavke*, *Pomoć* i *Izlaz*.

Možete odabrati jedan od sljedeća tri formata: *Slaba JPG*, *Dobra JPG* ili *MBM*.

- 1 Odaberite **Izbornik**→ **Multimedija**→ **Snimka zaslona**.
- 2 Odaberite **Izbor**→ *Zadrži apl. aktivnom*. Prikazat će se poruka "Pritisnite *Olovka + upravlj.* da biste snimili zaslom" i program će nestati sa zaslona.
- 3 Pritisnite + da biste načinili snimku zaslona.

**Opaska:** Ako vam ponestaje memorije, igraća konzola će možda zatvoriti neke aplikacije. Prije zatvaranja aplikacije igraća konzola sprema sve aktivne podatke. Vidi 'Prebacivanje između aplikacija', str. 12.

## Aktivno u pozadini

Kad odaberete **Izbor**→ *Zadrži apl. aktivnom*, aplikacija nestaje sa zaslona. Snimka zaslona je još uvijek aktivna, ali ne utječe na aplikacije koje želite pokrenuti te vam omogućuje da pritiskom na ključnu kombinaciju koju ste definirali u Postavkama snimite sadržaj zaslona u bilo koje vrijeme (primjerice dok igrate igru). Vidi 'Izmjena postavki', str. 64.


## Izmjena postavki

Da biste otvorili popis postavki snimke zaslona koje možete definirati, odaberite *Postavke*.

- *Snimiti zaslon sa* – Odaberite ključnu kombinaciju kojom ćete uključivati snimku zaslona.



- *Naziv mape* – Upišite opisni naziv mape sa slikama u koju ste spremili snimke zaslona.
- *Naziv snim. zaslona* – Upišite opisni naziv slike.
- *Kval. snimke zasl.* – Odaberite jedan od tri formata:
  - *Slaba JPG*
  - *Dobra JPG*
  - *MBM*.
- *Koristi zadano ime* – Odaberite *Da* ako želite spremiti sliku pod nazivom koji ste upisali u sklopu opcije *Naziv snim. zaslona*. Da biste definirali pojedinačan naziv za svaku sliku (naziv koji ste upisali u sklopu opcije *Naziv snim. zaslona* prikazan je po definiciji), odaberite *Ne*.


 Opcije: *Snimiti zaslon sa*,  
*Naziv mape*, *Naziv snim. zaslona*, *Kval. snimke zasl.* i  
*Koristi zadano ime*.



**Opaska:** Moguće je spremiti više slika koje će nositi isti naziv (primjerice "Snimka zaslona"). Slike će biti spremljene kao "Snimka zaslona", "Snimka zaslona(01)", "Snimka zaslona(02)", itd.



## 8. RealOne Player™



**Opaska:** Da biste koristili ovu funkciju, vaša igraća konzola mora biti uključena. Ne uključujte igraću konzolu tamo gdje je uporaba bežičnih uređaja zabranjena ili onda kad može prouzročiti smetnje ili opasnost.

➡ Idite na **Izbornik** → **Multimedija** → **RealOne Player**.

Pomoću funkcije RealOne Player™ možete reproducirati multimedijske datoteke spremljene u memoriji igraće konzole ili na memorijskoj kartici, reproducirati glazbene ili video datoteke, ili s Interneta uživo preuzimati i reproducirati sadržaje.



**Rječnik:** Multimedijски zapisi su video, glazbeni ili zvučni isječci koje možete reproducirati putem multimedijskog playera poput RealOne Playera. RealOne Player podržava datoteke s nastavcima .3gp, .amr, .mp4, .rm, .ram, .ra i .rv.

RealOne Player ne podržava nužno sve podvrste podržanih formata zapisa. Primjerice, RealOne Player će pokušati otvoriti sve datoteke s nastavkom .mp4. Međutim, u nekim .mp4 zapisima može se nalaziti sadržaj koji nije sukladan s 3GPP standardima, pa ga stoga ne podržava igraća konzola Nokia N-Gage. U tom će slučaju operacija možda biti neuspješna i može rezultirati djelomičnom reprodukcijom ili porukom o pogreški.

RealOne Player koristi zajedničku memoriju. Vidi 'Zajednička memorija', str. 16.

Opcije: Izbor vam nudi različite opcije dostupnosti u sljedećim slučajevima:

- Kad popis ne sadrži datoteke, veze ili mape: *Otvori, Nova mapa, Postavke, O proizvodu, Pomoć i Izlaz.*
- Kad je odabrana stavka lokalna datoteka: *Sviraj/prikaži, Otvori, Preimenovanje* (ako nijedna stavka nije označena), *Izbriši, Nova mapa, Premjesti u mapu, Označi/odznači, Pošalji, Dodaj u Moj izbor, Postavke, O proizvodu, Pomoć i Izlaz.*
- Kad je odabrana stavka veza na mrežu: *Sviraj/prikaži* (ako nijedna stavka nije označena), *Otvori, Preimenovanje, Izmjena veze, Izbriši, Nova mapa, Premjesti u mapu, Označi/odznači, Pošalji, Dodaj u Moj izbor, Postavke, O proizvodu, Pomoć i Izlaz.*
- Kad je istaknuta mapa: *Otvori mapu* (ako nijedna stavka nije označena), *Otvori, Preimenovanje* (ako nijedna stavka nije označena), *Izbriši, Nova mapa, Označi/odznači, Postavke, O proizvodu, Pomoć i Izlaz.*
- Kad je odabrano više stavki: *Otvori, Izbriši, Nova mapa, Premjesti u mapu, Označi/odznači, Pošalji, Dodaj u Moj izbor, Postavke, O proizvodu, Pomoć i Izlaz.*

## Media Guide

Iz funkcije RealOne Player možete otvoriti stranicu preglednika koja sadrži Media Guide s vezama na stranice sa streaming sadržajima. Vidi 'Streaming s Interneta', str. 67.

## Reprodukcija multimedijских zapisa

Možete reproducirati bilo koji glazbeni ili video zapis s popisa koji se pojavi kad pokrenete RealOne Player, ili koji preuzimate izravno s Interneta.

- Da biste reproducirali multimedijски zapis pohranjen u memoriji igrače konzole ili na memorijskoj kartici, otvorite RealOne Player, dodite do zapisa i odaberite **Izbor** → *Sviraj/prikaži*.
- Reprodukcijski zapis izravno s Interneta:

- 1 Odaberite **Izbor** → *Otvori* → URL adresa.
- 2 Unesite URL stranice s koje želite reproducirati ili preuzeti sadržaj za streaming.



**Rječnik:** Streaming je reprodukcija zvučnog ili video isječka u stvarnom vremenu tijekom njegova preuzimanja s Interneta, za razliku od njegova spremanja u lokalni zapis prije reprodukcije.



**Opaska:** Na stranicu se nećete moći spojiti ako niste konfigurirali pristupnu točku. Vidi postavku za *Pretpodešen pristup* na str. 69. Mnogi davatelji usluga zahtijevat će uporabu internetske pristupne točke (engl. Internet Access Point, IAP) kao pretpodešene pristupne točke. Drugi davatelji usluga dopuštaju i uporabu WAP pristupne točke. Za savjete i informacije o dostupnosti obratite se svojem davatelju usluga.



**Opaska:** Funkcija RealOne Player može otvoriti isključivo rtsp:// URL adrese. Ne možete otvoriti http:// URL adrese. RealOne Player, međutim, prepoznaje http vezu na datoteku s nastavkom .ram budući da je takva datoteka tekstualna datoteka koja sadrži rtsp vezu.

## Streaming s Interneta

- Da biste s Interneta preuzimali sadržaj koji ćete reproducirati uživo (usluga mreže), najprije morate konfigurirati pretpodešenu pristupnu točku. Vidi opasku na str. 67. Zatim:
  - 1 Otvorite RealOne Player i odaberite **Izbor** → *Otvori* → *Vodič*. Otvorite Media Guide da biste pronašli vezu na streaming stranicu koja vas zanima.
  - 2 Odaberite vezu. Od vas će biti zatraženo isključivanje WAP pristupne točke.

- Ako ste za pretpodešenu pristupnu točku u funkciji RealOne Player konfigurirali internetsku pristupnu točku (IAP) (za što ste dobili dopuštenje davatelja usluga), **prihvatite** isključivanje.
- Ako ste za pretpodešenu pristupnu točku u funkciji RealOne Player konfigurirali WAP pristupnu točku (za što ste dobili dopuštenje davatelja usluga), **nemojte prihvatiti** isključivanje.

Streaming sadržaja će potom započeti.

Prije reprodukcije multimedijskog zapisa ili sadržaja za streaming, igrača konzola će se spojiti na stranicu i učitati zapis.



## Ugađanje glasnoće

- Želite li povećati glasnoću, pritisnite , a želite li je smanjiti, pritisnite .
- Želite li isključiti zvuk, pritisnite i držite sve dok se na zaslonu ne prikaže oznaka .

- Da biste uključili zvuk, pritisnite i držite sve dok se na zaslonu ne prikaže oznaka .

## Slanje multimedijских zapisa

Multimedijске zapise možete slati pomoću opcije *Pošalji* koja se nalazi na popisu video isječaka.

- 1 Dodite do datoteke koju želite poslati i odaberite **Izbor** → *Pošalji*.
- 2 Odaberite jedan od tri načina slanja datoteke, *Bluetooth vezom*, *Multimedijски* ili *E-poštom*.

## Izmjena postavki

**Savjet!** Kad odaberete jednu od postavki, otvorit će se prikaz kartice. Pritisnite ili za pomicanje između kartica različitih postavki. Sljedeće ikone prikazuje postavke na kojima se nalaze:

- za *Video*
- za *Reprodukcija*
- za *Mreža*, i
- za *Proxy*.

Želite li izmijeniti postavke za *Video*, odaberite **Izbor** → *Postavke* → *Video* da biste otvorili sljedeći popis postavki:

- *Video kvaliteta* – Odaberite *Oštre slike* za bolju kvalitetu slike, ali sporije osvježavanje, ili *Puno slika/sek* za brže osvježavanje, ali slabiju kvalitetu slike.
- *Samopromj. veličine* – Odaberite *Uključeno* da bi se veličina video slike automatski izmijenila.

Želite li izmijeniti postavke za *Reprodukcija*, odaberite **Izbor**→ *Postavke*→ *Reprodukcija* da biste otvorili sljedeće postavke:

- *Sponavljanjem* - Odaberite *Uključeno* ako želite da se video ili audio zapis automatski ponovo reproducira nakon njegovna prekida.

Želite li izmijeniti postavke za *Mreža*, odaberite **Izbor**→ *Postavke*→ *Mreža* da biste otvorili sljedeći popis postavki:

- *Pretpodešen pristup* - Kako su definirane u *Postavke spajanja*, vidi '*Pristupna mjesta*' na str. 46. Vidi i naputke u koraku 2, str. 67.
- *Širina pojasa* - Odaberite *Automatski* da biste imali najbolju moguću brzinu isporuke.
- *Maks. širina pojasa* - Odaberite najveću brzinu za streaming sadržaja.
- *Vrijeme za spajanje* - Otvorite prikaz klizala da biste izmijenili vrijeme čekanja za početnu poslužiteljsku vezu na streaming sesiju.
- *Čekanje poslužitelja* - Otvorite prikaz klizala da biste izmijenili trajanje vremena u kojemu poslužitelj ne reagira.
- *Najveći ulaz i Najmanji ulaz* - Unesite adrese ulaza za streaming. Ako niste sigurni imate li ispravne adrese, obratite se svojem davatelju usluga.

Želite li izmijeniti postavke *Proxy*, odaberite **Izbor**→ *Postavke*→ *Proxy* da biste otvorili sljedeći popis postavki:

- *Koristiti proxy | Adresa poslužitelja | Ulaz* - Odaberite želite li koristiti proxy poslužitelj.



## 9. Poruke



**Opaska:** Da biste koristili funkcije iz mape **Poruke**, vaša igraća konzola mora biti uključena. Ne uključujte igraču konzolu tamo gdje je uporaba bežičnih uređaja zabranjena ili onda kad može prouzročiti smetnje ili opasnost.



Idite na **Izbornik** → **Poruke**.

U porukama možete sastavljati, slati, primati, pregledavati, mijenjati i organizirati:

- tekstualne poruke,
- multimedijske poruke,
- poruke e-pošte te
- pametne poruke, posebne tekstualne poruke koje sadrže podatke.

Uz navedeno, možete primati poruke i podatke putem Bluetooth veze, primati WAP poruke o uslugama, emitirane poruke, kao i slati naredbe o uslugama.

Opcije u glavnom prikazu

poruka: *Stvaranje poruke*, *Spajanje* (prikazuje se ako ste definirali postavke spremnika), ili *Odsjaji* (prikazuje se ako postoji aktivna veza sa spremnikom), *SIM poruke*, *Emitiranje*, *Servisne naredbe*, *Postavke*, *Pomoć* i *Izlaz*.

Tekstualne i multimedijske poruke koriste zajedničku memoriju. Vidi '[Zajednička memorija](#)', str. 16.

Kad otvorite Poruke, vidjet ćete funkciju *Nova poruka* i popis pretpostavljenih mapa:



**Ulaz. spremnik** - sadržava primljene poruke, osim poruka e-pošte i emitiranih poruka. Poruke e-pošte spremaju se u *Spremnik*. Emitirane poruke možete čitati ako odaberete **Izbor** → *Emitiranje*.



**Moje mape** - za organiziranje vaših poruka u mape.



**Savjet!** Svoje poruke organizirajte dodavanjem novih mapa unutar odjeljka *Moje mape*.




**Spremnik** - Kad otvorite ovu mapu, možete se ili spojiti na udaljeni spremnik da biste prikupili nove poruke e-pošte, ili bez uspostavljanja veze pregledavati prethodno prikupljene poruke. Za dodatne informacije o načinima rada u i izvan mreže vidi str. 84. Kada definirate postavke za novi spremnik, naziv koji ste mu nadjenuli zamijenit će u glavnom prikazu naziv *Spremnik*. Vidi '[Postavke za e-poštu](#)', str. 92.





**Radna** - sprema radne inačice poruka koje još nisu poslone.







**Poslano** - sprema zadnjih 20 poslanih poruka. Za izmjenu broja poruka koje će biti spremljene vidi '[Postavke za mapu Ostalo](#)', str. 93.

 **Izlaz. spremnik** – prostor za privremeno spremanje poruka koje čekaju na slanje.

 **Izvjestaji** – možete od mreže zatražiti da vam šalje izvješće o isporuci tekstualnih poruka, pametnih poruka i multimedijских poruka koje ste poslali. Da biste uključili primanje izvješća o isporuci, odaberite **Izbor** → **Postavke** → **Kratka poruka**, dođite do **Primi izvještaj** i odaberite **Da**.

 **Opaska:** Primanje izvješća o isporuci multimedijске poruke poslano na adresu e-pošte možda neće biti moguće.

 **Opaska:** Prije nego što budete mogli stvoriti multimedijšku poruku, napisati poruku e-pošte ili se spojiti na udaljeni spremnik, morate uključiti odgovarajuće postavke veze. Vidi '**Postavke potrebne za e-poštu**', str. 79 i '**Postavke potrebne za multimedijске poruke**', str. 77.

 **Savjet!** Kad otvorite neku od pretpostavljenih mapa, npr. **Poslano**, moći ćete se s lakoćom kretati između mapa: pritiskom na  otvarate sljedeću mapu (**Izlaz. spremnik**), a pritiskom na  otvarate prethodnu mapu (**Radna**).



## Poruke – Opći podaci

Status poruke može biti radna, poslana ili primljena. Poruke možete prije slanja spremi u mapu Radna. Poruke se privremeno spremaju u izlazni spremnik, gdje čekaju na slanje. Nakon što je poruka poslana, njezinu kopiju naći

ćete u mapi Poslano. Primljene i poslano poruke moguće je samo čitati sve dok ne odaberete *Odgovori* ili *Prosljedi*, čime se poruka kopira u uređivački program. Imajte na umu da ne možete prosljeđivati poruke koje ste sami poslali.




 **Opaska:** Poruke ili podaci poslani putem Bluetooth veze ne spremaju se u mape Radna ili Poslano.

## Otvaranje primljene poruke

- Kad primite poruku, u stanju čekanja se prikazuju  i obavijest *1 nova poruka*. Pritisnite **Pokaži** da biste otvorili poruku.
- Ako imate više od jedne nove poruke, pritisnite **Pokaži** da biste otvorili ulazni spremnik i vidjeli zaglavlja poruka. Da biste otvorili poruku u ulaznom spremniku, dođite do nje i pritisnite .

## Dodavanje primatelja

Dok sastavljate poruku, postoji nekoliko načina da joj dodate primatelja:

- dodavanje primatelja iz imenika. Da biste otvorili imenik, pritisnite  ili  u poljima *Prima:* ili *Kopija:*; ili odaberite **Izbor** → **Dodaj primatelja**. Dođite do osobe i pritisnite  da biste je odabrali. Istodobno možete označiti više primatelja. Da biste se vratili poruci, pritisnite **U redu**. Primatelji su popisani u polju *Prima:* i automatski razdvojeni točka-zarezom (;).

- upišite primateljev broj telefona ili adresu e-pošte u polje *Prima*: ili
- kopirajte podatke o primatelju iz druge aplikacije te ih zalijepite u polje *Prima*: Vidi 'Kopiranje teksta', str. 74.



**Primjer:** +44 123 456; 050 456 876

Pritisnite da biste izbrisali primatelja lijevo od pokazivača.



**Opaska:** Ako u polje *Prima*: upisujete mnogo brojeva telefona ili adresa e-pošte, upamtite da ih morate međusobno razdvojiti točka-zarezom (;). Kad primatelje dohvaćate iz imenika, točka-zarez se dodaje automatski.

## Opcije slanja

Da biste izmijenili način slanja, tijekom mijenjanja poruke odaberite **Izbor** → *Opcije slanja*. Kada spremite poruku, spremaju se i njezine postavke slanja.

## Pisanje teksta

Tekst možete upisivati na dva načina: na način uobičajen kod mobilnih uređaja ili pomoću prediktivnog unosa.




**Savjet!** Da biste uključili ili isključili prediktivni način unosa teksta, tijekom pisanja dvaput brzo pritisnite .


## Uporaba uobičajenog načina unosa teksta

Kad koristite uobičajeni način unosa teksta, u gornjem desnom uglu zaslona prikazana je oznaka .



- Uzastopno pritisćite brojačnu tipku ( - ) sve dok se na zaslonu ne pojavi željeni znak. Imajte na umu da pritiskanjem tipke možete dobiti više znakova od onih otisnutih na samoj tipki.
- Za unos broja pritisnite i držite odgovarajuću brojačnu tipku.
- Za prijelaz iz slovnog u brojačni način rada pritisnite i držite .
- Ako je sljedeće slovo smješteno na istoj tipki kao i prethodno, pričekajte da se pojavi pokazivač (ili pritisnite da biste okončali razdoblje čekanja), a zatim utipkajte slovo.
- Pogriješite li, za brisanje znaka pritisnite . Pritisnite i držite da biste izbrisali više od jednog znaka.
- Najčešći znakovi interpunkcije dostupni su preko tipke . Uzastopno pritisćite da biste došli do željenog znaka interpunkcije. Pritiskom na tipku otvara se popis posebnih znakova. Pomoću tipke za upravljanje pregledajte popis, a želite li odabrati znak pritisnite **Odaberite**.
- Za umetanje razmaka pritisnite . Da biste pomaknuli pokazivač u sljedeći redak, triput pritisnite .






- Za prijelaz između kombinacija malih i velikih slova **Abc, abc i ABC** pritisnite .

 **Ikone:** **ABC** i **abc** označavaju velika ili mala slova. **Abc** znači da se prvo slovo riječi piše kao veliko, a sva ostala slova se automatski pišu kao mala slova. **123** označava način za unos brojeva.

## Uporaba prediktivnog načina unosa teksta

Da biste uključili prediktivni unos teksta, pritisnite  i odaberite *Uključi rječnik*. Tako uključujete prediktivni unos teksta u svim uređivačkim programima igrače konzole. Oznaka  prikazana je pri vrhu zaslona.







- 1 Upišite željenu riječ pritiskom na tipke  - . Za svako slovo pritisnite tipku samo jednom. Riječ se mijenja nakon svakog pritiska na tipku.











 **Opaska:** Podudarne riječi se mijenjaju, pričekajte dok ne upišete cijelu riječ prije nego što ćete provjeriti ishod.

Želite li, primjerice, uz uključen engleski rječnik upisati riječ Nokia, pritisnite:














 za N,  za o,  za k,  za i te  za a.


Kao što možete vidjeti, predložena riječ mijenja se nakon svakog pritiska na tipku.


- 2 Po završetku upisa provjerite je li upisana riječ ispravna.
  - Ako ste riječ ispravno napisali, možete je potvrditi pritiskom na ; razmak dodajete pritiskom na . Crta ispod riječi nestaje, pa možete započeti s upisivanjem sljedeće riječi.
  - Ako riječ nije ispravna, učinite nešto od sljedećeg:
    - Uzastopno pritisnite  da biste, jednu po jednu, pregledali slične riječi koje je rječnik pronašao.
    - Pritisnite  i odaberite *Rječnik* → *Moguće riječi* da biste vidjeli popis mogućih riječi. Dodite do riječi koju želite koristiti i pritisnite  da biste je odabrali.
    - Ako se iza riječi pojavi znak **?**, to znači da riječ koju ste namjeravali upisati ne postoji u rječniku. Da biste dodali novu riječ u rječnik, pritisnite **Upis**, zatim na uobičajeni način utipkajte riječ (najviše 32 slova) te pritisnite **U redu**. Riječ će biti dodana u rječnik. Kad napunite rječnik, svaka nova riječ zamijenit će trenutačno najstariju riječ u rječniku.
    - Da biste uklonili **?** i izbrisali jedan po jedan znak iz riječi, pritisnite .

	abc
	abc
	abc
	abc
	abc
	abc
	abc
	abc
	abc
	abc
	abc
	abc
	abc
	abc
	abc
	abc
	abc
	abc
	abc



## Savjeti za uporabu prediktivnog načina unosa teksta

- Da biste izbrisali znak, pritisnite . Pritisnite i držite  da biste izbrisali više od jednog znaka.
  - Za prijelaz između kombinacija malih i velikih slova **Abc, abc** i **ABC** pritisnite . Ne zaboravite da ako dvaput brzo pritisnete  isključujete prediktivni unos teksta.
  - Da biste unijeli broj u slovnom načinu, pritisnite i držite željenu brojanu tipku. Ili pritisnite  i odaberite *Umetni broj*, utipkajte željene brojeve te pritisnite **U redu**. Za prijelaz iz slovno u brojčani način rada pritisnite i držite .
  - Najčešći znakovi interpunkcije dostupni su preko tipke . Pritisnite , a zatim uzastopno  da biste došli do željenog znaka interpunkcije. Pritisnite i držite  da biste otvorili popis posebnih znakova. Pomoću tipke za upravljanje listajte kroz popis, a želite li odabrati znak pritisnite **Odaberi**. Ili pritisnite  te odaberite *Umetni simbol*.
-  **Savjet!** Prediktivni način unosa teksta pokušat će pogoditi koji vam je od najčešćih znakova interpunkcije („?!”) potreban. Redoslijed i dostupnost znakova interpunkcije ovise o jeziku rječnika.
- Uzastopno pritišćite  da biste, jednu po jednu, pregledali slične riječi koje je rječnik pronašao.


Možete i pritisnuti , odabrati *Rječnik* i nakon toga odabrati

- *Moguće riječi* – za prikaz popisa riječi koje odgovaraju vašim pritiscima na tipke. Dodite do željene riječi i pritisnite .
- *Umetni riječ* – za dodavanje riječi (do 32 slova) u rječnik pomoću uobičajenog načina unosa teksta. Kad napunite rječnik, svaka nova riječ zamijenit će trenutno najstariju riječ u rječniku.
- *Izmjena riječi* – za otvaranje prikaza u kojemu možete izmijeniti riječ, no ova je opcija dostupna samo ako je riječ aktivna (podcrtana).

## Upis složenica




- Upišite prvi dio složenice i potvrdite ga pritiskom na . Upišite drugi dio složenice i dovršite složenicu pritiskom na , čime umećete razmak.

## Isključivanje prediktivnog načina unosa teksta




- Pritisnite  i odaberite *Rječnik* → *Isključeno* da biste isključili prediktivni unos teksta u svim uređivačkim programima igraće konzole.


## Kopiranje teksta

Ako želite kopirati tekst u prijenosnik, najlakši načini da to učinite su sljedeći:

- 1 Da biste odabrali slova i riječi, pritisnite i držite . Istovremeno pritisnite  ili . Kako se odabir pomiče, tekst postaje označen.


Da biste odabrali retke teksta, pritisnite i držite . Istovremeno pritisnite  ili .

- 2 Da biste dovršili odabir, prestanite pritiskati tipku za upravljanje (neprekidno držeći ).
- 3 Da biste kopirali tekst u prijenosnik, pritisnite **Kopiraj** neprekidno držeći . Ili otpustite , a zatim je pritisnite jednom da biste otvorili popis naredbi za izmjenu, na primjer, *Kopiraj* ili *Izreži*.

Ako odabrani tekst želite ukloniti iz dokumenta, pritisnite .

- 4 Da biste umetnuli tekst u dokument, pritisnite i držite , a zatim pritisnite **Zalijepi**. Ili jednom pritisnite  te odaberite *Zalijepi*.

## Opcije izmjene

Kad pritisnete , pojavit će se sljedeće opcije (ovisno o načinu izmjene i okolnostima u kojima se nalazite):

- *Rječnik* (prediktivni način unosa teksta), *Slovni unos* (uobičajeni način unosa teksta), *Brojčani unos*
- *Izreži*, *Kopiraj* - dostupne samo ako ste prethodno odabrali tekst.
- *Zalijepi* - dostupna samo ako je tekst prethodno izrezan ili kopiran u prijenosnik.
- *Umetni broj*, *Umetni simbol* i
- *Jezik pisanja*: - mijenja jezik unosa u svim uređivačkim programima igrace konzole. Vidi 'Postavke uređaja', str. 41.

## Stvaranje i slanje novih poruka




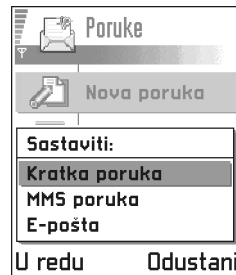
**Opaska:** Kad šaljete poruke, na zaslonu vaše igrace konzole može se pojaviti tekst "Poslano". To je znak da je poruka s vaše igrace konzole poslana središtu za razmjenu poruka čiji je broj uprogramiran u vašu igracu konzolu. To ne znači da je poruka stigla na odredište. Za više pojedinosti o uslugama poruka obratite se svojem davatelju usluga.



Sastavljanje nove poruke možete započeti na dva načina:

- Odabirom *Nova poruka* → *Sastavi: Kratka poruka*, *Multimedijska poruka* ili *E-pošta* u glavnom prikazu Poruka, ili
- Sastavljanje poruke započnete u aplikaciji koja raspolaze opcijom *Pošalji*. U ovom slučaju se odabrana datoteka (npr. slika ili tekst) dodaje poruci.

## Pisanje i slanje tekstualnih poruka

- 1 Odaberite *Nova poruka*. Otvorit će se popis opcija za poruku.
- 2 Odaberite *Sastavi: Kratka poruka*. Otvorit će se uređivački program s pokazivačem u polju *Prima*: Pritisnite  da biste iz imenika odabrali primatelja ili primatelj, ili da biste upisali broj




telefona primatelja. Pritisnite  da biste umetnuli točku-zarez (;) kojom ćete razdvojiti primatelje. Za prebacivanje u polje s porukom pritisnite .

3 Upišite poruku.



**Opaska:** Vaša igraća konzola podržava istodobno slanje više tekstualnih poruka, stoga možete premašiti ograničenje od 160 znakova po poruci. Ako vaš tekst sadržava više od 160 znakova, bit će poslan u dvije ili više poruka, a cijena takvog slanja mogla bi biti veća.

Na navigacijskoj traci možete vidjeti oznaku duljine poruke koja odbrojava unatrag od 160. Na primjer, 10 (2) znači da možete dodati još 10 znakova, a da tekst bude poslan u dvije poruke.

4 Da biste poslali poruku, odaberite **Izbor** → *Pošalji* ili pritisnite .

Opcije u uređivačkom programu za tekstualne poruke: *Pošalji*, *Dodaj primatelja*, *Umetni*, *Izbrisi*, *Pojednosti o poruci*, *Opcije slanja*, *Pomoć* i *Izlaz*.

## Slanje pametnih poruka

Pametne poruke su posebne tekstualne poruke koje mogu sadržavati podatke. Možete slati pametne poruke kao što su:

- slikovne poruke,
- posjetnice koje sadržavaju podatke o osobi u generičkom (vCard) obliku,
- kalendarske bilješke (vCalendar oblik).

Za dodatne informacije vidi 'Slanje podataka o osobi', str. 59, 'Slanje kalendarskih zapisa', str. 100 i 'Slanje oznaka', str. 110.



**Savjet!** Od davatelja usluga možete primati i melodije zvona, logotipove operatera ili postavke, vidi str. 82.

## Sastavljanje i slanje slikovnih poruka

Opcije u uređivačkom programu za slikovne poruke: *Pošalji*, *Dodaj primatelja*, *Umetni*, *Ukloni grafiku*, *Izbrisi*, *Pojednosti o poruci*, *Pomoć* i *Izlaz*.


Vaša igraća konzola omogućuje vam slanje i primanje slikovnih poruka. Slikovne poruke su tekstualne poruke koje sadržavaju male crno-bijele grafičke elemente. Nekoliko pretpostavljenih slika nalazi se u mapi *Graf. poruke* u sklopu **Multimedija** → *Slike*.




**Opaska:** Ovu ćete funkciju moći koristiti samo ako je podržava vaš mrežni operater odnosno davatelj usluga. Slikovne poruke moći će primati i prikazivati samo oni telefoni koji mogu raditi sa slikovnim porukama.

## Da biste poslali slikovnu poruku:

- 1 Na raspolaganju su vam dvije mogućnosti:
  - Idite na **Multimedija** → *Slike* → *Graf. poruke* i odaberite sliku koju želite poslati. Odaberite **Izbor** → *Pošalji* ili
  - Odaberite **Poruke** → *Nova poruka* → *Sastaviti: Kratka poruka*, a zatim odaberite *Umetni* → *Grafika*.

- Unesite podatke o primatelju i dodajte tekst.
- Odaberite **Izbor** → *Pošalji* ili pritisnite .


 **Opaska:** Svaka slikovna poruka sastoji se od nekoliko tekstualnih poruka. Stoga slanje jedne slikovne poruke može biti skuplje od slanja jedne tekstualne poruke.




## Multimedijske poruke

Multimedijska poruka može biti sastavljena od teksta i video isječka, ili od teksta, slika i zvučnih isječka, ali ne može biti sastavljena od slika i video isječka.

Opcije u uređivačkom programu za multimedijske poruke: *Pošalji*, *Dodaj primatelja*, *Umetni*, *Prikaži poruku*, *Ukloni*, *Objekti*, *Izbrisi*, *Pojedinosti o poruci*, *Opcije slanja*, *Pomoć* i *Izlaz*.

 **Važno:** Zaštita autorskih prava može priječiti kopiranje, izmjenu, prijenos, ili prosljeđivanje nekih slika, melodija zvona i drugog sadržaja.

 **Opaska:** Ovu ćete funkciju moći koristiti samo ako je podržava vaš mrežni operator odnosno davatelj usluga. Multimedijske poruke mogu slati i prikazivati samo uređaji opremljeni kompatibilnim značajkama za

takve poruke ili e-poštu. Uređaji koji ne raspolažu ovim značajkama mogu dobiti pojedinosti o vezi za stranicu.

### Postavke potrebne za multimedijske poruke

Postavke možete primiti u sklopu pametne poruke od vašeg mrežnog operatora ili davatelja usluga. Vidi 'Primanje pametnih poruka', str. 82.


Za dostupnost i pretplatu na podatkovne usluge obratite se svojem mrežnom operatoru odnosno davatelju usluga.

- Idite na *Postavke* → *Postavke spajanja* → *Pristupna mjesta* i definirajte postavke pristupne točke za multimedijske poruke:

*Naziv veze* – Vezi nadjenite opisni naziv.

*Vrsta veze* – Odaberite vrstu podatkovne veze: *GSM podaci*, *Brzi GSM* ili *GPRS*.

*IP adresa pristupnika* – unesite adresu.

 **Primjer:** Nazivi domena poput **www.nokia.com** mogu se prevesti u IP adrese poput **192.100.124.195**.

*Početna stranica* – unesite adresu središta za razmjenu multimedijskih poruka.

- Ako ste odabrali *GSM podaci* ili *Brzi GSM*, upišite i: *Pozivni broj* – broj telefona za podatkovni poziv.
- Ako ste odabrali *GPRS*, upišite i: *Naziv pristup. mjesta* – naziv koji vam je dao vaš davatelj usluga.

Za dodatne informacije o različitim podatkovnim vezama vidi i 'Postavke spajanja', str. 44.




- Idite na *Poruke* → *Izbor* → *Postavke* → *MMS poruka*. Otvorite *Primarna veza* i odaberite prethodno


definiranu pristupnu točku kao onu koju ćete koristiti za primarnu vezu. Vidi i 'Postavke za multimedijске poruke', str. 90.

## Sastavljanje multimedijских poruka




**Opaska:** Kada šalјete multimedijску poruku na neki drugi telefon koji nije igraча konzola Nokia N-Gage, preporučuje se uporaba manje veličine slike i zvučnog isječka ne dulјeg od 15 sekundi. Početna postavka je *Veličina slike: Velika*. Ako želite provjeriti postavku veličine slike, tijekom stvaranja multimedijске poruke idite na **Poruke**→**Izbor**→*Postavke*→*MMS poruka* ili odaberite **Izbor**→*Opcije slanja*. Kada šalјete multimedijскую poruku na adresu e-pošte ili drugoj igračoj konzoli Nokia N-Gage, koristite, ako je to moguće, veliku veličinu slike (ovisi o samoj mreži). Da biste izmijenili postavku, tijekom stvaranja multimedijске poruke odaberite **Izbor**→*Opcije slanja*→*Veličina slike*→*Velika*.

- 1 U Porukama odaberite *Nova poruka*→*Sastavi: Multimedijска poruka* i pritisnite .
- 2 Pritisnite  da biste iz imenika odabrali primatelja ili primatelje, ili unesite primateljev broj telefona ili adresu e-pošte u polje *Prima:*. Umetnite točku-zarez (;) kojom ćete razdvojiti primatelje. Za prebacivanje u sljedeće polje pritisnite .
- 3 Različite objekte multimedijске poruke možete dodavati proizvolјnim redoslijedom.
  - Da biste pridružili sliku, odaberite **Izbor**→*Umetni*→*Slika*.

- Da biste dodali zvučni isječak, odaberite **Izbor**→*Umetni*→*Zvučni isječak* ili *Novi zvučni isječak*. Kada ste dodali zvučni isječak, na navigacijskoј traci će se prikazati ikona .

- Da biste dodali video isječak, odaberite **Izbor**→*Umetni*→*Video isječak*.

- Da biste upisali tekst, pritisnite .
- Ako odaberete *Umetni*→*Slika*, *Zvučni isječak*, *Video isječak* ili *Predložak*, otvorit će se popis stavki. Dođite do stavke koju želite dodati i pritisnite **Odaberi**.




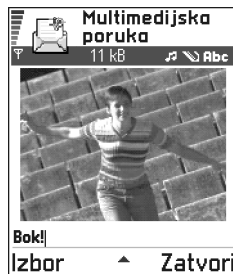
**Opaska:** Ako odaberete *Slika*, najprije trebате odabrati želite li sliku spremiti u memoriju igrače konzole ili na memoriјску karticu.

- Ako odaberete *Umetni*→*Novi zvučni isječak*, otvorit će se Snimač i moći ćete snimiti novi zvuk. Novi zvuk se automatski sprema, a njegova se kopija dodaje u poruku.



**Opaska:** Multimedijска poruka može sadržavati samo jednu sliku te јedan zvučni isječak.


- 4 Da biste poslali poruku, odaberite **Izbor**→*Pošalјi* ili pritisnite .



## Pregledavanje multimedijских poruka

Da biste vidjeli kako će multimedijска poruka izgledati, odaberite **Izbor**→ *Prikaži poruku*.

## Uklanjanje objekta iz multimedijске poruke

Da biste uklonili multimedijски objekt, odaberite **Izbor**→ *Ukloni*→ *Slika Video isječak* ili *Zvučni isječak*. Pritisnite  da biste uklonili tekst.

## Rad s različitim multimedijским objektima

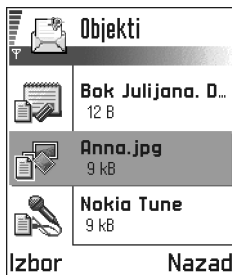
Da biste vidjeli sve raznovrsne multimedijске objekte uključene u multimedijску poruku, otvorite poruku i odaberite **Izbor**→ *Objekti* da biste otvorili prikaz Objekti.

Opcije u prikazu Objekti: *Otvori,*

*Umetni, Prvo smjesti sliku | Prvo smjesti tekst, Ukloni, Pomoć i Izlaz.*

U prikazu Objekti možete mijenjati redoslijed objekata, brisati ih iz poruke ili ih otvarati u pripadajućim aplikacijama.

Vidjet ćete popis različitih objekata i njihove veličine datoteka.




## E-pošta

### Postavke potrebne za e-poštu

Da biste mogli slati, primiti, dohvaćati, odgovarati i prosljeđivati poruke e-pošte, morate:



- Pravilno konfigurirati internetsku pristupnu točku (engl. Internet Access Point, IAP). Vidi 'Postavke spajanja', str. 44.
- Pravilno definirati svoje postavke e-pošte. Vidi 'Postavke za e-poštu', str. 92.


 **Opaska:** Slijedite upute koje ste dobili od svog udaljenog poštanskog spremnika i davatelja internetskih usluga.

### Pisanje i slanje poruka e-pošte


Opcije u uređivačkom

programu za e-poštu: *Pošalji, Dodaj primatelja, Umetni, Privitci, Izbrisi, Pojediniosti o poruci, Opcije slanja, Pomoć i Izlaz.*

- 1 Odaberite *Nova poruka*→ *Sastavi: E-pošta*. Otvorit će se uređivački program.
- 2 Pritisnite  da biste iz imenika odabrali primatelja ili primatelje, ili unesite primateljevu adresu e-pošte u polje *Prima*: Umetnite točku-zarez (;) kojom ćete razdvojiti primatelje. Ako nekome želite poslati kopiju svoje poruke, upišite adresu u polje *Kopija*: Za prebacivanje u sljedeće polje pritisnite .
- 3 Upišite poruku. Ako poruci e-pošte želite dodati privitak, odaberite **Izbor**→ *Umetni*→ *Slika, Zvučni*


*isječak*, *Video isječak* ili *Bilješka*. Na navigacijskoj traci će se prikazati  što će ukazivati na to da je poruci e-pošte dodan privitak. *Predložak* dodaje poruci e-pošte prethodno napisan tekst.


Da biste poruci e-pošte dodali privitak, u otvorenoj poruci odaberite **Izbor** → *Privitci*. Otvorit će se prikaz Privitci u kojemu možete dodavati, pregledavati i uklanjati privitke.

 **Opaska:** Ako odaberete *Slika*, najprije ćete trebati odabrati želite li sliku spremiti u memoriju igrača konzole ili na memorijsku karticu.

4 Da biste uklonili privitak, dodite do njega i odaberite **Izbor** → *Ukloni*.

5 Da biste poslali poruku e-pošte, odaberite **Izbor** → *Pošalji* ili pritisnite .


 **Opaska:** Poruke e-pošte se prije slanja automatski premještaju u izlazni spremnik. U slučaju da dođe do poteškoća dok igrača konzola šalje e-poštu, poruke će ostati u izlaznom spremniku sa statusom *Neuspjelo*.

 **Savjet!** Ako kao privitak želite slati datoteke koje ne sadrže zvuk ili bilješku, otvorite odgovarajuću aplikaciju i, ako je dostupna, odaberite opciju *Pošalji* → *E-poštom*.

## Ulazni spremnik – primanje poruka





Poruke i podatke možete primiti s odgovarajućih uređaja putem tekstualnih ili multimedijских poruka, ili preko


Bluetooth veze. Kad ulazni spremnik sadrži nepročitane poruke, ikona se mijenja u .


Opcije u ulaznom spremniku:

*Otvori*, *Stvaranje poruke*, *Izbriši*, *Pojedinosti o poruci*,  
*Premjesti u mapu*,  
*Označi/odznači*, *Pomoć* i *Izlaz*.


Ikone poruka u ulaznom spremniku pokazuju vam o kojoj se vrsti poruke radi. Evo nekih od ikona koje se mogu pojaviti:

 za nepročitanu tekstualnu poruku i  za nepročitanu pametnu poruku,




 za nepročitanu multimedijску poruku,

 za nepročitanu WAP poruku usluga,

 za podatke primljene Bluetooth vezom te

 za poruke nepoznate vrste.


## Pregledavanje poruka u ulaznom spremniku

- Da biste otvorili poruku, dodite do nje i pritisnite . Tipku za upravljanje koristite za kretanje prema gore ili dolje u poruci. Za prijelaz na prethodnu ili sljedeću poruku u mapi pritisnite  ili .



## Opcije u različitim preglednicima poruka


Dostupne opcije ovise o vrsti poruke koju ste otvorili za pregledavanje:



- *Spremi* – sprema slike u **Multimedija** → **Slike**.
- *Odgovori* – kopira adresu pošiljatelja u polje *Prima*: Odaberite *Odgovori* → *Svima* – da biste adrese pošiljatelja i primatelja iz polja *Kopija* kopirali u novu poruku.
- *Prosljedi* – kopira sadržaj poruke u uređivački program.
- *Zovi* – omogućuje poziv pritiskom na .
- *Izbriši* – briše poruku.
- *Prikaz slike* – omogućuje prikaz i spremanje slike.
- *Pusti zvučni isječak* – omogućuje preslušavanje zvuka iz poruke.
- *Objekti* – prikazuje popis svih multimedijских objekata sadržanih u multimedijскоj poruci.  
*Privitci* – prikazuje popis datoteka poslanih u obliku privitaka e-pošte.
- *Pojedinosti o poruci* – prikazuje detaljne podatke o poruci.
- *Premjesti u mapu / Kopiraj u mapu* – omogućuje premještanje ili kopiranje poruka u Moje mape, ulazni spremnik ili u druge mape koje ste sami stvorili. Vidi 'Premještanje stavki u mapu', str. 13.
- *Dodaj u Imenik* – omogućuje kopiranje pošiljateljeva broja telefona ili adrese e-pošte u imenik. Odaberite želite li stvoriti novu posjetnicu ili podatke pridodati nekoj postojećoj.

- *Nadi* – Traži brojeve telefona, adrese e-pošte i internetske adrese u poruci. Nakon pretraživanja možete uputiti poziv ili poslati poruku na pronađeni broj ili adresu e-pošte, spremiti podatke u imenik ili kao oznaku preglednika.

## Pregledavanje multimedijских poruka u ulaznom spremniku

Multimedijске poruke možete prepoznati po ikoni  :

- Da biste otvorili multimedijску poruku, dođite do nje i pritisnite . Istodobno možete gledati sliku, čitati poruku i slušati zvuk.

Ako želite povećati ili smanjiti glasnoću zvuka koji preslušavate, pritisnite  ili . Ako želite isključiti zvuk, pritisnite **Prekini**.


## Objekti u multimedijским porukama

Opcije u prikazu Objekti: *Otvori, Spremi, Pošalji, Pomoć i Izlaz*.




- Da biste vidjeli koje su sve vrste multimedijских objekata uključene u multimedijскую poruku, otvorite poruku i odaberite **Izbor** → *Objekti*. U prikazu Objekti možete pregledavati datoteke koje su bile uključene u multimedijскую poruku. Možete odabrati spremanje datoteke u svoju igraću konzolu ili je poslati, npr. Bluetooth vezom, drugom uređaju.



**Primjer:** Možete otvoriti vCard datoteku i podatke o osobi iz te datoteke spremiti u imenik.



- Da biste otvorili datoteku, dodite do nje i pritisnite .
- ➡ **Važno:** Objekti u multimedijским porukama mogu sadržavati viruse ili biti na druge načine štetni za vašu igraću konzolu ili računalo. U slučaju da nemate puno povjerenje u pošilatelja, ne otvarajte nikakve privitke. Za dodatne informacije vidi 'Rad s potvrdama', str. 51.

## Zvukovi u multimedijским porukama

Zvučni objekti u multimedijскоj poruci označeni su na navigacijskoj traci ikonom . Zvukovi se po definiciji reproduciraju putem zvučnika. Da biste prekinuli reprodukciju zvuka, pritisnite **Prekini** tijekom reprodukcije. Glasnoću mijenjate pritiskom na  ili .

- Ako želite ponovo preslušati zvuk nakon što su svi objekti bili prikazani i nakon što je reprodukcija zvuka okončana, odaberite **Izbor**→ *Pusti zvučni isječak*.

## Primanje pametnih poruka

Vaša igraća konzola može primati mnogo vrsta pametnih poruka, tj. tekstualnih poruka koje sadržavaju podatke (često se nazivaju i OTA (engl. Over-The-Air) porukama). Da biste otvorili primljenu pametnu poruku, otvorite ulazni spremnik, dodite do pametne poruke () i pritisnite .

- *Grafička poruka* - da biste sliku koju želite naknadno koristiti spremili u mapu *Graf. poruke* u sklopu **Multimedija**→ *Slike*, odaberite **Izbor**→ *Spremi*.


- *Posjetnica* - da biste spremili podatke o osobi, odaberite **Izbor**→ *Spremi posjetnicu*.

➡ **Opaska:** Ako posjetnica u privitku sadrži potvrde ili zvučne datoteke, oni neće biti spremljeni.

- *Ton zvona* - da biste melodiju zvona spremili u Skladatelja, odaberite **Izbor**→ *Spremi*.
- *Logo operatora* - da biste spremili logotip, odaberite **Izbor**→ *Spremi*. Nakon toga ćete u stanju čekaanja umjesto identifikatora mrežnog operatora moći vidjeti njegov logotip.
- *Kalendarski zapis* - da biste pozivnicu spremili u kalendar, odaberite **Izbor**→ *Spremi u Kalendar*.
- *WAP poruka* - da biste spremili oznaku, odaberite **Izbor**→ *Spremi u oznake*. Oznaka će biti pridodana popisu oznaka u sklopu usluga preglednika. Ako poruka sadrži i postavke pristupne točke preglednika i njegove oznake, te ćete podatke spremiti tako da odaberete **Izbor**→ *Spremi sve*. Ili odaberite **Izbor**→ *Prikaži pojedinosti* da biste zasebno pregledavali oznaku i podatke o pristupnoj točki. Ako ne želite spremi sve podatke, odaberite postavku ili oznaku, otvorite pojedinosti i odaberite **Izbor**→ *Spremi u Postavke* ili *Spremi u oznake*, ovisno o tome što pregledavate.

💡 **Savjet!** Da biste izmijenili pretpostavljene postavke pristupnih točaka za WAP ili razmjenu multimedijских poruka, idite na **Usluge**→ **Izbor**→ *Postavke*→ *Pretpodešeni pristup* ili **Poruke**→ **Izbor**→ *Postavke*→ *MMS poruka*→ *Primarna veza*.

- *Stigla je e-pošta* – Govori vam koliko vas novih poruka e-pošte čeka u udaljenom poštanskom spremniku. Proširena obavijest može sadržavati i detaljnije podatke, poput predmeta, pošiljatelja, privitaka, itd.
- Uz to, možete primati i broj usluge tekstualnih poruka, broj spremnika glasovnih poruka, postavke profila za daljinsku sinkronizaciju, postavke pristupne točke za preglednika, multimedijске poruke ili e-poštu, postavke prijavnih skripta za pristupnu točku ili postavke e-pošte.  
Da biste spremili postavke, odaberite **Izbor** → *Spremi u SMS post, Spremi u glas. poštu, Spremi u postavke, Spremi u Postavke* ili *Spremi u p. e-pošte*.

 **Savjet!** Ako primite vCard datoteku uz koju je priložena slika, i ta će slika biti spremljena u imenik.



## Poruke usluga

Primanje poruka usluga možete naručiti od davatelja usluga. Poruke usluga su obavijesti o, primjerice, najnovijim vijestima, a mogu sadržavati tekstualnu poruku ili adresu usluge preglednika. Za informacije o dostupnosti i pretplati obratite se svojem davatelju usluga.

Davatelji usluga mogu obnavljati postojeće poruke usluga sa svakim primanjem nove poruke usluga. Poruke se mogu obnavljati čak i ako ste ih iz ulaznog spremnika premjestili u neku drugu mapu. Kad porukama usluga istekne rok valjanosti, one se automatski brišu.

Opcije pri pregledavanju poruka usluga: *Preuzmi poruku, Premjesti u mapu, Pojediniosti o poruci, Pomoć i Izlaz*.

### Pregledavanje poruka usluga u ulaznom spremniku

- 1 U ulaznom spremniku dođite do poruke usluga () i pritisnite .
- 2 Da biste preuzeli ili pregledali uslugu, pritisnite **Preuzmi poruku**. Prikazat će se obavijest *Preuzimanje poruke*. Ako je potrebno, igraća konzola počinje uspostavljati podatkovnu vezu.
- 3 Pritisnite **Nazad** da biste se vratili u ulazni spremnik.

### Pregledavanje poruka usluga u pregledniku

Tijekom pregledavanja odaberite **Izbor** → *Čitanje servis. por.* da biste preuzeli i pregledavali nove poruke usluga.

## Moje mape



Opcije u Mojim mapama: *Stvaranje poruke, Stvaranje poruke, Izbriši, Pojediniosti o poruci, Premjesti u mapu, Nova mapa, Preimenov. mape, Pomoć i Izlaz*.

U Mojim mapama možete organizirati poruke u mape, stvarati nove mape te postojećima mijenjati nazive ili ih brisati. Odaberite **Izbor** → *Premjesti u mapu, Nova mapa* ili

*Preimenov. mape.* Za dodatne informacije vidi 'Premještanje stavki u mapu', str. 13.

### Mapa Predložci

- Tekstualne predloške možete koristiti da biste izbjegli ponovno pisanje poruka koje često šaljete. Da biste stvorili novi predložak, odaberite **Izbor** → *Novi predložak*.

## Spremnik



Kad otvorite ovu mapu, možete se ili spojiti na udaljeni spremnik:

- da biste prikupili zaglavlje poruke ili poruku e-pošte, ili
- bez uspostavljanja veze pregledavati prethodno preuzeta zaglavlja poruka ili poruke e-pošte.


Ako u glavnom prikazu Poruke odaberete *Nova poruka* → *Sastavi: E-pošta* ili *Spremnik*, a još niste postavili svoj korisnički račun za e-poštu, bit ćete upozoreni da to uradite. Vidi 'Postavke potrebne za e-poštu', str. 79.

Kada stvorite novi poštanski spremnik, naziv koji ste mu dodijelili automatski će zamijeniti naziv *Spremnik* u glavnom prikazu Poruka. Možete imati više poštanskih spremnika (najviše šest).

## Otvaranje poštanskog spremnika

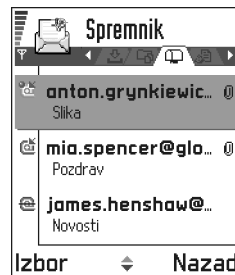
Kad otvorite poštanski spremnik, možete birati želite li pregledavati prethodno prikupljene poruke i zaglavlja

e-pošte bez uspostavljanja veze, ili se spojiti na poslužitelj e-pošte.

- Kada dođete do svog spremnika i pritisnete , igraća konzola će vas upitati želite li *Spojiti se na spremnik*? Odaberite *Da* za povezivanje sa spremnikom ili *Ne* da biste pregledavali prethodno prikupljene poruke bez uspostavljanja veze.
- Drugi način uspostavljanja veze je odabir **Izbor** → *Spajanje*.

## Pregledavanje poruka e-pošte uz uspostavljenju veze

Kad poruke pregledavate dok ste u mreži, neprekidno ste povezani s udaljenim poštanskim spremnikom putem podatkovne ili paketne podatkovne veze. Vidi i 'Oznake podatkovne veze', str. 10, 'GSM podatkovni pozivi', str. 44 i 'Paketna veza (engl. General Packet Radio Service, GPRS)', str. 45.



Opcije pri pregledavanju zaglavlja e-pošte: *Otvori*, *Stvaranje poruke*, *Spajanje* / *Odspoj*, *Preuzmi e-poštu*, *Izbrisi*, *Pojedinosti o poruci*, *Kopiraj u mapu*, *Označi/odznači*, *Pomoć* i *Izlaz*.



**Opaska:** Ako koristite POP3 protokol, poruke e-pošte se tijekom uspostavljenju veze neće automatski

obnavljati. Da biste vidjeli najnovije poruke e-pošte, morat ćete se odspojiti i ponovo spojiti na svoju poštanski spremnik.

## Pregledavanje poruka e-pošte bez uspostavljanja veze



Kad poruke e-pošte pregledavate izvan mreže, vaša igraća konzola nije spojena na udaljeni poštanski spremnik.

Da biste pregledavali e-poštu izvan mreže, najprije morate preuzeti poruke iz svog poštanskog spremnika. Vidi sljedeći odjeljak. Kada ste poruke e-pošte preuzeli na svoju igraću konzolu, da biste okončali podatkovnu vezu, odaberite **Izbor** → *Odspoj*.

Možete nastaviti s čitanjem preuzetih zaglavlja i/ili poruka e-pošte bez uspostavljanja veze. Možete pisati nove poruke e-pošte, kao i odgovarati na preuzete, ili ih prosljeđivati. Možete odrediti da poruke e-pošte budu poslone sljedeći put kada se spojite na poštanski spremnik. Kada sljedeći put otvorite *Spremnik* i budete željeli pregledavati i čitati e-poštu bez uspostavljanja veze, na upit *Spojiti se na spremnik?* odgovorite **Ne**.

## Preuzimanje poruka e-pošte iz poštanskog spremnika

- Ako niste u mreži, odaberite **Izbor** → *Spajanje* da biste uspostavili vezu s udaljenim poštanskim spremnikom.

Prikaz udaljenog spremnika sličan je prikazu mape Ulazni spremnik u Porukama. Pritiskom na  ili  možete se

kreirati gore i dolje po popisu. Za prikaz statusa e-pošte koriste se sljedeće ikone:



- nova poruka e-pošte (u oba načina rada). Sadržaj nije preuzet iz spremnika u igraću konzolu (strelica u ikoni pokazuje prema vani).



- nova poruka e-pošte, sadržaj se preuzima iz poštanskog spremnika (strelica pokazuje prema unutra).



- za pročitane poruke e-pošte.



- za zaglavlja poruka e-pošte koje ste pročitali, a čiji ste sadržaj izbrisali iz igraće konzole.

- Kada ste na vezi s udaljenim poštanskim spremnikom, odaberite **Izbor** → *Preuzmi e-poštu* →

- Nove** - da biste sve nove poruke preuzeli na svoju igraću konzolu.
- Odabrane** - da biste preuzeli samo one poruke e-pošte koje su označene. Da biste odabrali jednu po jednu poruku, koristite naredbe *Označi/odznači* → *Označi/Odznači*. Za informacije o istodobnom biranju više stavki vidi str. 13.
- Sve** - da biste preuzeli sve poruke iz poštanskog spremnika.

Želite li odustati od preuzimanja, pritisnite **Odustani**.


- Kada ste preuzeli sve poruke e-pošte, možete ih nastaviti pregledavati u mreži. Da biste okončali vezu i pregledavali poruke e-pošte izvan mreže, odaberite **Izbor** → *Odspoj*.


## Kopiranje poruka e-pošte u drugu mapu

Ako e-poštu želite kopirati iz udaljenog poštanskog spremnika u mapu u sklopu Moje mape, odaberite **Izbor** → *Kopiraj*. S popisa odaberite mapu i pritisnite **U redu**.

## Otvaranje poruka e-pošte

Opcije pri pregledavanju poruka e-pošte: *Odgovori*, *Prosljedi*, *Izbrisi*, *Privitci*, *Pojednosti o poruci*, *Premjesti u mapu*, *Dodaj u Imenik*, *Nadi*, *Pomoć i Izlaz*.

- Pri pregledavanju poruka e-pošte u ili izvan mreže, dodite do željene poruke i pritisnite  da biste je otvorili. Ako niste u mreži i poruka e-pošte još nije preuzeta (strelica u ikoni pokazuje prema vani), a odabrali ste *Otvori*, bit ćete upitani želite li preuzeti ovu poruku iz poštanskog spremnika.


 **Opaska:** Podatkovna veza ostaje otvorena i nakon što preuzmete poruku e-pošte. Da biste okončali podatkovnu vezu, odaberite **Izbor** → *Odpoji*.


## Odspajanje od poštanskog spremnika


Dok ste u mreži, odaberite **Izbor** → *Odpoji* da biste okončali podatkovni poziv ili GPRS vezu s udaljenim poštanskim spremnikom. Vidi i *'Oznake podatkovne veze'*, str. 10.

## Pregledavanje privitaka e-pošte

Opcije u prikazu Privitci: *Otvori*, *Preuzmi*, *Spremi*, *Pošalji*, *Izbrisi*, *Pomoć i Izlaz*.


- Otvorite poruku koja ima oznaku privitka  te odaberite **Izbor** → *Privitci* da biste otvorili prikaz Privitci. U prikazu Privitci možete preuzimati, otvarati ili spremati privitke. Možete također slati privitke preko Bluetooth veze.

 **Važno:** Privitci e-pošte mogu sadržavati viruse ili biti na druge načine štetni za vašu igraću konzolu ili računalo. U slučaju da nemate puno povjerenje u pošiljatelja, ne otvarajte nikakve privitke. Za dodatne informacije vidi *'Rad s potvrđama'*, str. 51.


 **Savjet!** Da biste štedjeli memoriju, privitke možete ukloniti iz poruke, a istodobno ih sačuvati na poslužitelju e-pošte. U prikazu Privitci odaberite **Izbor** → *Izbrisi*.


## Preuzimanje privitaka u igraću konzolu

- Ako je oznaka uz privitak blijeda, to znači da privitak nije preuzet u igraću konzolu. Da biste preuzeli privitak, dodite do njega i odaberite **Izbor** → *Preuzmi*.

 **Opaska:** Ako vaš poštanski spremnik koristi IMAP 4 protokol, moći ćete odlučiti želite li preuzeti samo zaglavlja, samo poruke ili poruke i privitke. Kod POP3 protokola raspoložive opcije su samo zaglavlja ili poruke s privitcima. Za dodatne informacije vidi str. 92.


## Otvaranje privitaka

- 1 U prikazu Privitci dodite do privitka i pritisnite  da biste ga otvorili.
  - Ako ste u mreži, privitak se preuzima izravno s poslužitelja i otvara u pripadajućoj aplikaciji.
  - Ako niste u mreži, igrača konzola će vas upitati želite li privitak preuzeti u konzolu. Ako odgovorite *Da*, uspostavlja se veza s udaljenim poštanskim spremnikom.
- 2 Za povratak u preglednik e-pošte pritisnite **Nazad**.


 **Savjet!** Podržani formati slika popisani su na str. 63. Za popis ostalih formata datoteka koje podržava igrača konzola Nokia N-Gage pogledajte specifikacije proizvoda na adresi [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com).

## Zasebno spremanje privitaka

Da biste spremili privitak, u prikazu Privitci odaberite **Izbor** → *Spremi*. Privitak se sprema u odgovarajuću aplikaciju. Na primjer, zvukovi se mogu spremati u Snimač, a tekstualne (.TXT) datoteke među Bilješke.

 **Opaska:** Privitke, npr. slike, možete spremati na memorijsku karticu (ako je koristite).


## Brisanje poruka e-pošte

- Brisanje poruke e-pošte iz igrača konzole uz njeno zadržavanje u udaljenom spremniku.  
Odaberite **Izbor** → *Izbriši* → *Samo uređaj*.
-  **Opaska:** Igrača konzola prikazuje zaglavlja poruka e-pošte onakvima kakva se pojavljuju u


udaljenom poštanskom spremniku. Stogan će zaslon poruke e-pošte ostati u igračoj konzoli i ako izbrišete sadržaj poruke. Ako želite izbrisati i zaglavlje, najprije morate izbrisati poruku e-pošte iz udaljenog spremnika, a zatim ponovo uspostaviti vezu između vašeg telefona i udaljenog spremnika kako biste obnovili stanje.

- Brisanje poruke e-pošte iz igrača konzole i iz udaljenog spremnika.

Odaberite **Izbor** → *Izbriši* → *Uređaj i poslužitelj*.

 **Opaska:** Ako niste u mreži, e-pošta će najprije biti izbrisana iz vaše igrača konzole. Prilikom sljedeće veze s udaljenim poštanskim spremnikom bit će automatski izbrisana i iz tog spremnika. Ako koristite POP3 protokol, poruke označene za brisanje bit će uklonjene tek nakon što okončate vezu s udaljenim poštanskim spremnikom.


## Poništavanje brisanja poruka e-pošte bez uspostavljanja veze

Da biste poništili brisanje e-pošte i iz igrača konzole i iz poslužitelja, dodite do poruke e-pošte koju ste označili za brisanje prilikom sljedeće veze () te odaberite **Izbor** → *Vrati izbrisano*.

## Izlazni spremnik

Izlazni spremnik predstavlja prostor za privremeno spremanje poruka koje čekaju na slanje.



 **Primjer:** Poruke se spremaju u izlazni spremnik kada se, primjerice, nalazite izvan područja mrežne pokrivenosti. Možete odrediti i da poruke e-pošte budu poslone sljedeći put kada se spojite na svoj udaljeni poštanski spremnik.

### Status poruka u izlaznom spremniku

- *Slanje* – Uspostavlja se veza i šalje poruka.
- *Čeka na slanje / U redu za slanje* – Ako se, na primjer, u izlaznom spremniku nalaze dvije slične vrste poruka, jedna od njih čeka dok ona druga ne bude poslana.
- *Ponovo slanje u %U (vrijeme)* – Slanje nije uspjelo. Igrača konzola će ponovo pokušati poslati poruku po isteku razdoblja čekanja. Ako želite odmah ponoviti slanje, pritisnite *Pošalji*.
- *Odgođeno* – Dokumente u izlaznom spremniku možete staviti 'na čekanje'. Dodite do poruke koja čeka na slanje i odaberite **Izbor** → *Odgođi slanje*.
- *Neuspjelo* – Dosegnut je najveći dopušteni broj pokušaja slanja. Slanje nije uspjelo. Ako ste pokušavali poslati tekstualnu poruku, otvorite je i provjerite jesu li postavke slanja ispravne.

## Pregledavanje poruka na SIM kartici

Prije nego što budete mogli pregledavati SIM poruke, morat ćete ih kopirati u mapu u igračoj konzoli.

- 1 U glavnom prikazu Poruka odaberite **Izbor** → *SIM poruke*.

- 2 Da biste označili poruke, odaberite **Izbor** → *Označi/odznači* → *Označi* ili *Označi sve*.
- 3 Odaberite **Izbor** → *Kopiraj*. Otvorit će se popis mapa.
- 4 Odaberite mapu i pritisnite **U redu**. Idite u mapu da biste pregledali poruke.

## Emitiranje (usluga mreže)






- ↩ U glavnom prikazu Poruka odaberite **Izbor** → *Emitiranje*.

Opcije kod emitiranja: *Otvori, Pretplati se / Otkazi pretplatu, Označi važno / Odnazi važno, Tema, Postavke, Pomoć i Izlaz*.

Od svog davatelja usluga možete primati poruke različitih sadržaja, poput podataka o vremenskim prilikama ili stanju u prometu.

Za popis tema, odnosno njihovih brojčanih oznaka, obratite se svom davatelju usluga. U glavnom prikazu možete vidjeti:

- status teme:  – za nove poruke na koje ste pretplaćeni i  – za nove poruke na koje niste pretplaćeni.
- broj i naziv teme te je li označena () za praćenje. Bit ćete obaviješteni o prispijeću poruka koje pripadaju temi označenoj za praćenje.



**Opaska:** Paketna podatkovna veza (GPRS) može spriječiti primanje emitiranih poruka. Za točne postavke



GPRS-a obratite se mrežnom operatoru. Za dodatne informacije o postavkama GPRS-a pogledajte 'Paketna veza (engl. General Packet Radio Service, GPRS)', str. 45.

## Uređivački program za naredbe za uslugu



➡ U glavnom prikazu Poruka odaberite **Izbor** → *Servisne naredbe*.

Svom davatelju usluga možete slati zahtjeve za uslugama, poput naredbi za uključivanje usluga mreže (poznate i kao USSD naredbe).

Za dodatne informacije obratite se svom davatelju usluga. Da biste uputili zahtjev:

- u stanju čekanja ili tijekom aktivnog poziva utipkajte broj(eve) naredbi i pritisnite **Pošalji**, ili
- ako osim brojeva morate unijeti i slova, odaberite **Poruke** → **Izbor** → *Servisne naredbe*.

## Postavke poruka

Postavke poruka podijeljene su u skupine prema vrstama poruka. Dodite do postavki koje želite izmijeniti i pritisnite

## Postavke za tekstualne poruke

Opcije pri izmjeni postavki središta za razmjenu tekstualnih poruka: *Novo sred. za por.*, *Izmjena*, *Izbrisi*, *Pomoć* i *Izlaz*.

Idite na **Poruke** i odaberite **Izbor** → *Postavke* → *Kratka poruka* da biste otvorili sljedeći popis postavki:





- *Središta za poruke* – Daje popis definiranih središta za razmjenu tekstualnih poruka. Vidi 'Dodavanje novog središta za razmjenu tekstualnih poruka', str. 90.
- *Korišteno središte* – Definira koje se središte koristi za isporuku tekstualnih poruka i pametnih poruka (npr. slikovnih poruka).
- *Primi izvještaj* (izvješće o isporuci) – Kad je ova usluga mreže postavljena na *Da*, u zapisniku je prikazan status poslanih poruka (*Za isporuku*, *Neuspjelo*, *Isporučeno*). Kad je usluga postavljena na *Ne*, u zapisniku je prikazan samo status *Poslana*. Vidi str. 22.
- *Valjanost poruke* – Ako poruku nije moguće isporučiti primatelju unutar roka valjanosti, ona će biti uklonjena iz središta za razmjenu tekstualnih poruka. Imajte na umu da ovu značajku mora podržavati mreža. *Najveće vrijeme* je najduži rok valjanosti koji mreža dopušta.
- *Poruka poslana kao* – Raspoložive opcije su *Tekst*, *Faks*, *Pager* i *E-pošta*. Za dodatne informacije obratite se svojem mrežnom operatoru.



**Opaska:** Ovu opciju izmijenite samo ako ste sigurni da vaše središte za razmjenu poruka može pretvarati tekstualne poruke u ostale navedene formate.

- *Osnovni tip veze* – Tekstualne poruke možete slati putem standardne GSM mreže ili putem GPRS-a, ako mreža to podržava. Vidi 'Paketna veza (engl. General Packet Radio Service, GPRS)', str. 45.
- *Odgovor istim sred.* (usluga mreže) – Postavite li ovu opciju na *Da*, a primatelj odgovori na vašu poruku, taj će odgovor biti poslan putem istog broja središta za razmjenu tekstualnih poruka.

### Dodavanje novog središta za razmjenu tekstualnih poruka

- 1 Otvorite *Središta za poruke* i odaberite **Izbor** → *Novo sred. za por.*
- 2 Pritisnite , upišite naziv središta za razmjenu poruka i pritisnite **U redu**.
- 3 Pritisnite , a zatim i  te upišite broj središta za razmjenu tekstualnih poruka (**Treba definirati**). Pritisnite **U redu**. Broj središta za poruke potreban vam je za slanje tekstualnih i slikovnih poruka. Ovaj broj ćete dobiti od svog davatelja usluga.
- Da biste koristili nove postavke, vratite se na prikaz postavki. Dođite do *Korišteno središte*, pritisnite  i odaberite novo središte.

### Postavke za multimedijске poruke

Idite na **Poruke** i odaberite **Izbor** → *Postavke* → *MMS poruka* da biste otvorili sljedeći popis postavki:

- *Primarna veza (Treba definirati)* – Odaberite koju pristupnu točku želite koristiti kao primarnu vezu prema središtu za razmjenu multimedijских poruka. Vidi 'Postavke potrebne za multimedijске poruke', str. 77.



**Opaska:** Ako postavke za multimedijске poruke primite putem pametne poruke te ih spremite, primljene se postavke automatski koriste za primarnu vezu. Vidi 'Primanje pametnih poruka', str. 82.

- *Sekundarna veza* – Odaberite koja će se pristupna točka koristiti kao sekundarna veza prema središtu za razmjenu multimedijских poruka.



**Opaska:** I *Primarna veza* i *Sekundarna veza* moraju imati jednaku postavku za *Početna stranica* koja će pokazivati na isto središte za razmjenu multimedijских poruka. Razlikovat će se samo po vrsti veze.



**Primjer:** Ako vaša primarna veza koristi paketnu podatkovnu vezu, kao sekundarnu vezu ćete možda željeti koristiti brzu ili običnu podatkovnu vezu. Na ovaj način ćete multimedijске poruke moći slati i primati čak i kad niste u mreži koja podržava paketni prijenos. Za dodatne pojedinosti obratite se svom mrežnom operatoru odnosno davatelju usluga. Vidi

i 'Opće informacije o podatkovnim vezama i pristupnim točkama', str. 44.

- **Primanje MMS poruke** – Odaberite: *U matičnoj mreži* – ako multimedijске poruke želite primati samo kada se nalazite u svojoj matičnoj mreži. Kad napustite matičnu mrežu, mogućnost primanja multimedijских poruka se isključuje. *Uvijek uključeno* – ako želite uvijek primati multimedijске poruke. *Isključeno* – ako uopće ne želite primati multimedijске poruke ili oglase.

#### **Važno:**

- Kada se nalazite izvan matične mreže, slanje i primanje multimedijских poruka može vas stajati više.
- Ako su odabrane postavke *U matičnoj mreži* ili *Uvijek uključeno*, vaša igraća konzola može uspostavljati aktivnu podatkovnu ili GPRS vezu bez vašeg znanja.
- **Po primitku poruke** – Odaberite: *Preuzmi odmah* – ako želite da igraća konzola odmah preuzima multimedijске poruke. Ako ima poruka sa statusom 'odgođeno', i one će biti preuzete. *Odgodi uzimanje* – ako želite da središte za multimedijске poruke sprema poruke za naknadno preuzimanje. Da biste naknadno preuzeli poruku, postavite *Po primitku poruke* na *Preuzmi odmah*.

*Odbij poruku* – ako želite odbijati multimedijске poruke. Središte za razmjenu će brisati poruke.

- **Dopusti anon. poruke** – Odaberite *Ne* ako želite odbijati poruke pristigle od anonimnih pošiljatelja.
- **Primanje oglasa** – Definira želite li primati oglase u obliku multimedijских poruka.
- **Izvjestaji** – Postavite na *Da* ako želite da se u zapisniku prikazuje status poslane poruke (*Za isporuku, Neuspjelo, Isporučeno*). Vidi str. 22.



**Opaska:** Primanje izvješća o isporuci multimedijске poruke poslane na adresu e-pošte možda neće biti moguće.

- **Zabrani slanje izv.** – Odaberite *Da* ako ne želite da vaša igraća konzola šalje izvješća o isporuci primljenih multimedijских poruka.
- **Valjanost poruke** – Ako poruku nije moguće isporučiti primatelju unutar roka valjanosti, ona će biti uklonjena iz središta za razmjenu multimedijских poruka. Imajte na umu da ovu značajku mora podržavati mreža. *Najveće vrijeme* je najduži rok valjanosti koji mreža dopušta.
- **Veličina slike** – Definirajte veličinu slike u multimedijскоj poruci. Raspoložive opcije su: *Mala* (do 160\*120 piksela) i *Velika* (do 640\*480 piksela).
- **Osnovni zvučnik** – Odaberite *Zvučnik* ili *Slušalice* ako zvuk iz multimedijске poruke želite preslušavati putem zvučnika odnosno slušalice. Za dodatne informacije vidi '*Zvučnik*', str. 14.

## Postavke za e-poštu

Idite na **Poruke** i odaberite **Izbor** → *Postavke* → *E-pošta*.

Otvorite *Radni spremnik* da biste odabrali poštanski spremnik koji želite koristiti.

Opcije pri izmjeni postavki za e-poštu: *Uređivanje*, *Novi spremnik*, *Izbrisi*, *Pomoć* i *Izlaz*.

### Postavke za spremnike

Odaberite *Spremnik* da biste otvorili popis definiranih spremnika. Ako niste definirali spremnike, bit će zatraženo da to učinite. Prikazat će se sljedeći popis postavki:

- *Naziv spremnika* – Upišite opisni naziv spremnika.
- *Prist. mjesto u upor.* (**Treba definirati**) – Internetska pristupna točka (engl. Internet Access Point, IAP) koja se koristi za spremnik. Odaberite internetsku pristupnu točku s popisa. Za dodatne informacije o stvaranju internetske pristupne točke vidi i 'Postavke spajanja', str. 44.
- *Moja e-adresa* (**Treba definirati**) – Upišite adresu e-pošte koju ste dobili od svog davatelja usluga. Adresa mora sadržavati znak @. Odgovori na vaše poruke šalju se na ovu adresu.
- *Poslužitelj odl. pošte*: (**Treba definirati**) – Upišite IP adresu ili naziv računala koje šalje vašu e-poštu.
- *Pošalji poruku* – Definirajte na koji se način e-pošta šalje s vaše igraće konzole. *Odmah* – Veza sa spremnikom se uspostavlja nakon što odaberete *Pošalji*. *U sljed. spajanju*. – E-pošta se šalje kada se

sljedeći put spojite na svoj udaljeni poštanski spremnik.

- *Pošalji kopiju sebi* – Odaberite *Da* da biste kopiju poruke spremili u svoj udaljeni poštanski spremnik i na adresu definiranu pod *Moja e-adresa*.
- *Dodaj potpis* – Odaberite *Da* ako želite svojim porukama e-pošte dodavati potpis, ili da biste počeli pisati ili mijenjati tekst potpisa.
- *Korisničko ime*: – Upišite svoje korisničko ime koje ste dobili od davatelja usluga.
- *Lozinka*: – Upišite svoju lozinku. Ako ovo polje ostavite praznim, lozinka će biti zatražena prilikom pokušaja spajanja na udaljeni poštanski spremnik.
- *Poslužitelj dol. pošte*: (**Treba definirati**) – IP adresa ili naziv računala koje prima vašu e-poštu.
- *Tip spremnika*: – Definira protokol e-pošte koji preporučuje davatelj vašeg udaljenog poštanskog spremnika. Raspoložive opcije su *POP3* i *IMAP4*.



**Opaska:** Ovu je postavku moguće odabrati samo jednom te je nije moguće mijenjati nakon što spremite postavke ili izađete iz postavki spremnika.

- *Sigurnost* – Koristi se uz POP3, IMAP4 i SMTP protokole radi osiguranja veze prema udaljenom poštanskom spremniku.
- *APOP sigurn. prijava* – Koristi se uz POP3 protokol za šifriranje slanja lozinki na udaljeni poslužitelj e-pošte. Ne prikazuje se ako je za *Tip spremnika*: odabran IMAP4.
- *Preuzmi privitak* (ne prikazuje se ako je protokol e-pošte postavljen na POP3) – Da biste e-poštu preuzimali s ili bez privitaka.

- *Preuzmi zaglavlja* – Da biste ograničili broj zaglavlja poruka e-pošte koja želite preuzeti u svoju igraću konzolu. Raspoložive opcije su *Sve* i *Korisnička*, koje se može koristiti isključivo s IMAP4 protokolom.

## Postavke za poruke usluga

Kad odete na **Poruke** i odaberete **Izbor**→ *Postavke*→ *Servisna poruka*, otvara se sljedeći popis postavki:

- *Servisne poruke* – Odaberite želite li primati poruke usluga.
- *Potrebna je provjera* – Odaberite želite li primati poruke usluga samo iz ovlaštenih izvora.

## Postavke za emitirane poruke

Kod svog davatelja usluga provjerite jesu li vam emitirane poruke dostupne te koje su raspoložive teme i brojevi tih tema. Idite na **Poruke**→ **Izbor**→ *Postavke*→ *Emitiranje* da biste izmijenili postavke:

- *Prijem* – *Uključi* ili *Isključi*.
- *Jezik* – *Svi* omogućuje primanje emitiranih poruka na svim podržanim jezicima. *Odabrani* omogućuje vam da odaberete na kojem jeziku želite primati emitirane poruke. Ako na popisu ne možete pronaći željeni jezik, odaberite *Ostalo*.
- *Teme za prijem* – Ako primite poruku koja ne pripada niti jednoj od postojećih tema, *Teme za prijem*→ *Uključi* vam omogućuje da automatski spremite broj teme. Broj teme se sprema na popis tema te se prikazuje bez

naziva. Odaberite *Isključi* ako ne želite automatski spremati nove brojeve tema.

## Postavke za mapu Ostalo

Idite na **Poruke** i odaberite **Izbor**→ *Postavke*→ *Ostalo* da biste otvorili sljedeći popis postavki:

- *Spremi posl. poruke* – Odaberite ako želite spremiti kopiju svake tekstualne ili multimedijske poruke ili poruke e-pošte koju ste poslali u mapu Poslano.
- *Broj spremlj. poruka* – Definirajte koliko će poslanih poruka moći biti istodobno spremljeno u mapi Poslano. Pretpostavljeno ograničenje je 20 poruka. Kada dosegnete ograničenje, najstarija će poruka biti izbrisana.



# 10. Profili


↔ Idite na **Izbornik** → **Profili**.

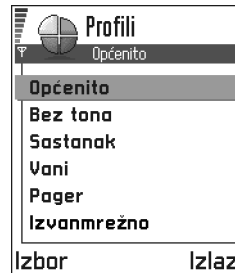
U profilima možete dotjerivati melodije i prilagođavati ih različitim događajima, situacijama ili grupama pozivatelja. Postoji šest unaprijed definiranih profila: *Općenito*, *Bez tona*, *Sastanak*, *Vani*, *Pager* i *Izvanmrežno*, koje možete prilagoditi svojim potrebama.

Trenutačno odabrani profil možete vidjeti pri vrhu zaslona u stanju čekanja. Ako se koristi profil *Općenito*, prikazuje se samo tekući datum.


Tonovi mogu biti pretpostavljene melodije zvona, melodije stvorene u Skladatelju, melodije primljene u poruci ili melodije kopirane u vašu igraću konzolu preko Bluetooth veze ili veze s osobnim računalom, a potom spremljene u igraću konzolu.


## Izmjena profila


- 1 Idite na **Izbornik** → **Profili**.  
Otvorit će se popis profila.
  - 2 Na popisu profila dodite do željenog profila i odaberite **Izbor** → Uključi.
- 💡 **Prečac:** Da biste izmijenili profil, u stanju čekanja pritisnite . Dodite do profila koji želite uključiti i pritisnite **U redu**.

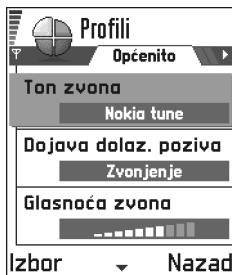



## Prilagođavanje profila

 **Opaska:** Za dodatne informacije o profilu 'Izvanmrežno' pogledajte 'Profil Izvanmrežno', str. 95.

- 1 Da biste modificirali profil, dodite do njega na popisu profila i odaberite **Izbor** → *Podešavanje*. Otvorit će se popis postavki profila.
- 2 Dodite do postavke koju želite izmijeniti i pritisnite  da biste otvorili izbore:

- *Ton zvona* – Da biste odredili melodiju zvona za glasovne pozive, odaberite je s popisa. Pri kretanju po popisu možete zastati na melodiji da biste je preslušali prije konačnog odabira. Za zaustavljanje zvuka pritisnite bilo koju tipku. Koristite li memorijsku karticu, melodije spremljene na njoj označene su ikonom  koja se nalazi uz njihov naziv. Melodije zvona koriste zajedničku memoriju. Vidi 'Zajednička memorija', str. 16.




 **Opaska:** Melodije zvona možete izmijeniti na dva mjesta: Profili i Imenik. Vidi 'Dodavanje melodije zvona posjetnici ili grupi', str. 58.


- *Dojava dolaz. poziva* – Kad je odabrano *Sve glasnije*, melodija zvona počinje s najtišim, a potom se u koracima pojačava do zadane razine glasnoće.
- *Glasnoća zvona* – Za namještanje glasnoće melodija zvona i tonova dojave.
- *Ton dojave poruke* – Za odabir tona za poruke.
- *Dojava vibracijom* – Za namještanje igrace konzole tako da dolazne glasovne pozive i poruke signalizira vibriranjem.
- *Tonovi tipkovnice* – Za određivanje glasnoće tonova tipkovnice.

- *Tonovi upozorenja* – Igrača konzola se oglašava tonom upozorenja kada se, primjerice, razina popunjenosti baterije jako smanji.
- *Dojavi* – Za namještanje igrace konzole tako da zvoni samo kad poziv stigne s nekog od telefonskih brojeva koji pripadaju određenoj grupi pozivatelja. Telefonski pozivi upućeni od strane osoba koje ne pripadaju odabranoj grupi dojavljivat će se bezvučno. Raspoloživi izbori su *Sve pozive* / (popis grupa pozivatelja, ako ste ih stvorili). Vidi 'Stvaranje grupa osoba', str. 59.
- *Naziv profila* – Naziv profila možete izmijeniti u bilo koji novi naziv. Profilima Općenito i Izvanmrežno nije moguće izmijeniti naziv.

## Profil Izvanmrežno


 **Opaska:** Da biste koristili ovu funkciju, vaša igraca konzola mora biti uključena. Ne uključujte igracu konzolu tamo gdje je uporaba bežičnih uređaja, Bluetooth veze ili radio prijamnika zabranjena ili onda kad može prouzročiti smetnje ili opasnost.

Profil Izvanmrežno omogućuje vam korištenje igrace konzole za igranje igara, slušanje glazbe i radio prijamnika bez uspostavljanja veze s GSM bežičnom mrežom.

 **Upozorenje:** Dok ste u Izvanmrežnom profilu (offline), ne možete upućivati pozive, uključujući i pozive u slučaju nužde, kao niti koristiti druge funkcije za koje je potrebna priključenost na mrežu.

1 Idite na **Izbornik** → **Profili**.

Na popisu profila dođite do profila *Izvanmrežno* i odaberite **Izbor**→ *Uključi*.

- 2 Pritisnite **Da**. Igrača konzola će se ponovo pokrenuti, a GSM će se isključiti, kao što pokazuje  na oznaci jakosti signala. Svi GSM bežični telefonski signali s i na uređaj su spriječeni.



**Savjet!** Kratko pritisnite tipku za uključivanje da biste otvorili popis dostupnih profila, potom dođite do profila *Izvanmrežno* i odaberite *U redu*.



**Opaska:** Ako je Bluetooth isključen zbog aktiviranja profila *Izvanmrežno*, morat ćete ga ručno uključiti. Vidi '*Postavke Bluetooth veze*', str. 122.




**Opaska:** U područjima u kojima je zabranjeno korištenje mobilnih uređaja, možda je također zabranjena uporaba Bluetooth veze i radio prijamnika. Zato se prije uporabe Bluetootha i radio prijamnika obratite odgovarajućim vlastima.



- 3 Pritisnite **Da**. Igrača konzola će se ponovo pokrenuti i omogućiti GSM bežične prijenose (pod uvjetom da je signal dovoljno jak).

## Prilagođavanje profila Izvanmrežno

- 1 Na popisu profila dođite do profila *Izvanmrežno* i odaberite **Izbor**→ *Podešavanje*. Otvorit će se popis postavki profila.
- 2 Dođite do postavke koju želite izmijeniti i pritisnite  da biste otvorili izbore:
  - *Glasnoća zvona* - Za namještanje glasnoće tonova dojava poruke koje ste dobili preko Bluetooth veze.
  - *Ton dojava poruke* - Za namještanje tona za poruke primljene preko Bluetooth veze.
  - *Dojava vibracijom* - Za konfiguriranje igrače konzole da vibrira na dolazne Bluetooth poruke.
  - *Tonovi tipkovnice* - Za određivanje glasnoće tonova tipkovnice.
  - *Tonovi upozorenja* - Za namještanje tona upozorenja kojim će se igrača konzola oglasiti kada se, primjerice, razina popunjenosti baterije jako smanji.
  - *Naziv profila* - Ne možete preimenovati profil *Izvanmrežno*.

## Napuštanje profila Izvanmrežno

- 1 Idite na **Izbornik**→ **Profil**.
- 2 Na popisu profila dođite do profila koji nije *Izvanmrežno* i odaberite **Izbor**→ *Uključi*.





# 11. Kalendar



**Opaska:** Da biste koristili ovu funkciju, vaša igraća konzola mora biti uključena. Ne uključujte igraću konzolu tamo gdje je uporaba bežičnih uređaja zabranjena ili onda kad može prouzročiti smetnje ili opasnost.



Idite na **Izbornik** → **Kalendar**.

U kalendaru možete pratiti dogovore, sastanke, rođendane, obljetnice i druge događaje. Možete također podesiti kalendarski alarm tako da vas podsjeti na nadolazeće događaje.

Kalendar koristi zajedničku memoriju. Vidi 'Zajednička memorija', str. 16.

## Stvaranje kalendarskih zapisa

- Odaberite **Izbor** → *Novi zapis* i odaberite:
  - Sastanak* za podsjećanje na sastanak kojem je točno definiran datum i vrijeme.
  - Podsjetnik* za upisivanje općenitog zapisa za neki dan.
  - Obljetnica* za podsjećanje na rođendane ili posebne datume. Zapisi s obljetnicama ponavljaju se svake godine.

- Ispunite polja. Vidi odjeljak 'Polja kalendarskog zapisa', str. 98. Za kretanje između polja koristite tipku za upravljanje. Za prebacivanje s malih na velikih slova i obrnuto pritisnite .
- Da biste spremili zapis, pritisnite **Gotovo**.


Sastanak	
Predmet	Zubarj
Mjesto	
Vrijeme početka	08:00
Izbor	Gotovo


## Izmjena kalendarskih zapisa

Opcije pri izmjeni kalendarskog zapisa: *Izbriši*, *Pošalji*, *Pomoć* i *Izlaz*.





- U dnevnom prikazu dođite do zapisa i pritisnite da biste ga otvorili.
- Izmijenite polja zapisa i pritisnite **Gotovo**.
  - Ako mijenjate zapis koji se ponavlja, odaberite na što želite primijeniti izmjene: *Sva pojavljivanja* - mijenjaju se svi zapisi koji se ponavljaju / *Samo ovaj zapis* - mijenja se samo tekući zapis.

## Brisanje kalendarskih zapisa




- U dnevnom prikazu dođite do zapisa koji želite izbrisati i odaberite **Izbor** → *Izbriši* ili pritisnite . Za potvrdu pritisnite **Da**.
- Ako brišete zapis koji se ponavlja, odaberite na što želite primijeniti izmjenu: *Sva pojavljivanja* – brišu se svi zapisi koji se ponavljaju / *Samo ovaj zapis* – briše se samo tekući zapis.

 **Primjer:** Vaš je redoviti tečaj ovoga tjedna otkazan. Kalendar ste namjestili tako da vas podsjeća svakog tjedna. Odaberite *Samo ovaj zapis* i kalendar će vas ponovo podsjetiti sljedećeg tjedna.

## Polja kalendarskog zapisa

- *Predmet / Prigoda* – Upišite opis događaja.
  - *Mjesto* – mjesto sastanka, ne morate ga unijeti.
  - *Vrijeme početka, Vrijeme završetka, Datum početka i Datum završetka*.
  - *Alarm* – Pritisnite  da biste aktivirali polja za *Vrijeme alarma i Datum alarma*.
  - *Ponavljaj* – Pritisnite  da biste izmijenili zapis tako da se ponavlja. U dnevnom prikazu označen je s .
-  **Primjer:** Funkcija ponavljanja je praktična za redovite događaje, tjedne obveze, dvotjedne sastanke ili svakodnevne rutinske zadaće koje ne smijete zaboraviti.
- *Ponavljaj do* – Možete definirati datum završetka za zapis koji se ponavlja.

- *Sinkronizacija* – Ako odaberete *Osobna*, nakon sinkronizacije ćete taj kalendarski zapis moći vidjeti samo vi, tj. on se neće prikazivati drugim osobama koje imaju pristup kalendaru putem žive veze. To vam može koristiti kad, primjerice, sinkronizirate svoj kalendar s kompatibilnim kalendarom na radnom mjestu. Ako odaberete *Javna*, zapis se prikazuje ostalim osobama koje imaju pristup vašem kalendaru putem žive veze. Ako odaberete *Isključena*, kalendarski zapis neće biti kopiran na računalo prilikom sinkronizacije kalendara.

 **Prečac:** Da biste napisali kalendarski zapis, pritisnite bilo koju tipku ( – ) u bilo kojem kalendarskom prikazu. Otvorit će se zapis za sastanak, a utipkani znakovi će biti dodani u polje *Predmet*.





## Kalendarski prikazi

Opcije u različitim


kalendarskim prikazima: *Otvori, Novi zapis, Tjedni prikaz / Mjesečni prikaz, Izbriši, Idi na datum, Pošalji, Postavke, Pomoć i Izlaz*.



## Mjesečni prikaz

Ikone sinkronizacije u mjesečnom prikazu:




-  – *Osobna*,
-  – *Javna*,
-  – *Isključena* i
-  – dan ima više od jednog zapisa.

U mjesečnom prikazu svaki redak odgovara jednom tjednu. Tekući datum je podcrtan. Datumi za koje postoje kalendarski zapisi označeni su trokutićem u donjem desnom uglu. Trenutačno odabrani datum označen je okvirom.

- Da biste otvorili dnevni prikaz, dođite do datuma koji želite otvoriti i pritisnite .
- Da biste došli do određenog datuma, odaberite **Izbor** → *Idi na datum*. Upišite datum i pritisnite **U redu**.

 **Savjet!** Ako pritisnete  u mjesečnom, tjednom ili dnevnom prikazu, tekući datum automatski postaje istaknut.

**Ikone kalendarskih zapisa** u dnevnom i tjednom prikazu:

-  - *Sastanak*,
-  - *Podsjetnik* i
-  - *Obljetnica*.



Svibani						
15.05.2002						
Po	Ut	Sr	Če	Pe	Su	Ne
18	29	30	1	2	3	4
19	6	7	8	9	10	11
20	13	14	15	16	17	18
21	20	21	22	23	24	25
22	27	28	29	30	31	1
23	3	4	5	6	7	8

Izbor

Nazad

## Tjedni prikaz

U tjednom prikazu se kalendarski zapisi za odabrani tjedan prikazuju u sedam kućica koje odgovaraju danima u tjednu. Tekući dan je podcrtan. Podsjetnici i obljetnice prikazane su prije 8 sati ujutro. Zapisi za sastanke označeni su trakama u boji, u skladu s vremenima početka i završetka.

- Da biste pregledali ili izmijenili pojedini zapis, dođite do ćelije sa zapisom i pritisnite  da biste otvorili dnevni prikaz, a zatim dođite do zapisa i pritisnite  da biste ga otvorili.


20. tjedan						
15.05.2002						
Po	Ut	Sr	Če	Pe	Su	Ne
8:00						
9:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						
14:00						

Izbor

Nazad

## Dnevni prikaz



U dnevnom prikazu možete vidjeti kalendarske zapise za odabrani dan. Zapisi se grupiraju prema vremenima početka. Podsjetnici i obljetnice prikazane su prije 8 sati ujutro.

- Da biste zapis otvorili za izmjenu, dođite do njega i pritisnite .

Srijeda	
15.05.2002	
Rezervirati k...	
8:00	
9:00	
10:00	
11:00	
12:00	Ručak
13:00	
14:00	

Izbor

Izlaz



- Za prelazak na sljedeći dan pritisnite , a za prelazak na prethodni dan pritisnite .

## Postavke za kalendarske prikaze

Odaberite **Izbor** → *Postavke* i odaberite:

- *Pretpođeni prikaz* - Da biste odabrali prikaz koji će se pojaviti kad otvorite kalendar.
- *Prvi dan u tjednu*: - Da biste izmijenili prvi dan tjedna.
- *Naslov tjed. prikaza* - Da biste izmijenili naslov tjednog prikaza, tako da bude prikazan prema broju tjedna ili datumima u tjednu.

## Postavljanje kalendarskih alarma

- 1 Stvorite novi zapis za sastanak ili obljetnicu, ili otvorite prethodno stvoren zapis.
- 2 Dođite do *Alarm* i pritisnite  da biste otvorili polja *Vrijeme alarma* i *Datum alarma*.
- 3 Odredite datum i vrijeme alarma.
- 4 Pritisnite **Gotovo**. Pokraj zapisa će se u dnevnom prikazu pojaviti oznaka alarma .

## Zaustavljanje kalendarskog alarma

- Trajanje alarma iznosi jednu minutu. Kad vrijeme alarma prođe, pritisnite **Stani** da biste okončali kalendarski alarm. Ako pritisnete bilo koju drugu tipku, alarm prelazi u stanje čekanja s ponavljanjem.


## Slanje kalendarskih zapisa

- U dnevnom prikazu dođite do zapisa koji želite poslati te odaberite **Izbor** → *Pošalji*. Potom odaberite način slanja, a raspoloživi izbori su: *Kao kratku poruku*, *E-poštom* (dostupno samo ako su definirane ispravne postavke e-pošte) ili *Bluetooth vezom*. Za dodatne informacije vidi poglavlja '*Poruke*' i '*Slanje podataka preko Bluetooth veze*', str. 123.


## Data Import

Kalendar, imenik i popis obveza s više različitih Nokia telefona možete premjestiti u vašu igraću konzolu pomoću aplikacije Data Import, koja je dio paketa PC Suite za igraću konzolu Nokia N-Gage. Upute za uporabu aplikacije naći ćete u uputama za PC Suite.

# 12. Razno i Multimedija

 **Opaska:** Da biste koristili funkcije iz mapa **Razno** i **Multimedija**, vaša igraća konzola mora biti uključena. Ne uključujte igraću konzolu tamo gdje je uporaba bežičnih uređaja zabranjena ili onda kad može prouzročiti smetnje ili opasnost.

## Moj izbor

 Idite na **Izbornik** → **Razno** → **Moj izbor**.






U **Moj izbor** možete spremati prečace, veze na vaše omiljene slike, video isječke, bilješke, zvučne zapise u Snimaču, oznake preglednika i spremljene stranice preglednika.

Opcije u glavnom prikazu

Mojeg izbora: *Otvori*, *Novi naziv prečaca*, *Sličica prečaca*, *Izbrisi prečac*, *Premjesti*, *Popisni prikaz* / *Mrežni prikaz*, *Pomoć* i *Izlaz*.


Unaprijed definirani prečaci:

-  - otvara uređivački program za bilješke,
-  - otvara kalendar s odabranim tekućim danom,
-  - otvara ulazni spremnik u Porukama.

## Dodavanje prečaca


Prečace je moguće dodavati samo iz pojedinačnih aplikacija. Neke aplikacije ne raspolazu ovom funkcijom.

- 1 Otvorite aplikaciju i dođite do stavke koju želite dodati kao prečac u **Moj izbor**.
- 2 Odaberite **Izbor** → **Dodaj u Moj izbor** i pritisnite **U redu**.

 **Opaska:** Prečac u **Mojem izboru** obnavlja se automatski ako pripadajuću stavku, primjerice, premjestite iz jedne u drugu mapu.



U **Mojem izboru**:

- **Da biste otvorili prečac**, dođite do ikone i pritisnite . Datoteka se otvara u odgovarajućoj aplikaciji.
- **Da biste izbrisali prečac**, dođite do njega i odaberite **Izbor** → *Izbrisi prečac*. Uklanjanje prečaca ne utječe na datoteku na koju taj prečac pokazuje.
- **Da biste izmijenili zaglavlje prečaca**, odaberite **Izbor** → *Novi naziv prečaca*. Upišite novi naziv. Ova

izmjenjena utječe samo na prečac, ali ne i na datoteku ili stavku na koju taj prečac pokazuje.

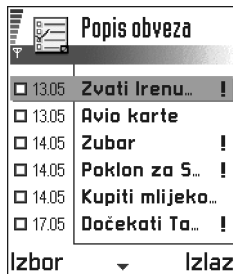
## Popis obveza

➡ Idite na **Izbornik** → **Razno** → **Obveze**.



U obvezama možete čuvati popis zadaća koje morate obaviti.

Popis obveza koristi zajedničku memoriju. Vidi 'Zajednička memorija', str. 16.



- 1 Da biste počeli pisati bilješku o obvezi, pritisnite bilo koju tipku (1-00 - 0-9). Otvorit će se uređivački program, a pokazivač će treptati iza slova koja ste utipkali.
- 2 Upišite zadaću u polje *Predmet*. Pritisnite da biste dodali posebne znakove.
  - Da biste zadali rok izvršenja zadaće, dođite do polja *Rok* i utipkajte datum.
  - Da biste odredili prioritet bilješke o obvezi, dođite do polja *Prioritet* i pritisnite .
- 3 Da biste spremili bilješku o obvezi, pritisnite **Gotovo**. ➡ **Opaska:** Ako uklonite sve znakove i pritisnete **Gotovo**, prethodno spremljena bilješka bit će izbrisana.

- Da biste otvorili bilješku o obvezi, dođite do nje i pritisnite .
- Da biste izbrisali bilješku o obvezi, dođite do nje i odaberite **Izbor** → **Izbriši** ili pritisnite .
- Da biste bilješku o obvezi označili kao dovršenu, dođite do nje i odaberite **Izbor** → **Gotovo**.
- Da biste obnovili bilješku o obvezi, odaberite **Izbor** → **Nije gotovo**.

**Ikone prioriteta:** - Visok, - Nizak i (bez ikone) - Srednji.

**Ikone statusa:** - zadaća je dovršena i - nije dovršena.

## Kalkulator











➡ Idite na **Izbornik** → **Razno** → **Kalkulator**.

Opcije kalkulatora: *Zadnji rezultat*, *Memorija*, *Obrisi zaslon*, *Pomoć* i *Izlaz*.

- 1 Unesite prvi broj izračuna. Pritisnite da biste izbrisali pogrešku pri unosu broja.
- 2 Dođite do funkcije i pritisnite da biste je odabrali. Koristite za zbrajanje, za oduzimanje, za množenje ili za dijeljenje.
- 3 Unesite drugi broj.
- 4 Da biste izvršili operaciju, dođite do i pritisnite .

➡ **Opaska:** Kalkulator ima ograničenu točnost, pa može doći do pogrešaka pri zaokruživanju, posebno prilikom duljih dijeljenja.


- Za upis decimalnog zareza pritisnite .
  - Pritisnite i držite  da biste izbrisali rezultat prethodnog izračuna.
  - Koristite  i  da biste pregledavali prethodne izračune i kretali se po listi.
  - Odaberite  da biste broj spremili u memoriju, koja je označena slovom **M**. Da biste dohvatili broj iz memorije, odaberite . Da biste izbrisali broj iz memorije, odaberite **Izbor** → *Memorija* → *Obrisi*.
  - Da biste dohvatili rezultat zadnjeg izračuna, odaberite **Izbor** → *Zadnji rezultat*.
-  **Savjet!** Uzastopno pritisnite  da biste listali kroz funkcije. Možete vidjeti kako odabir prelazi s jedne funkcije na drugu.

## Pretvornik

➡ Idite na **Izbornik** → **Razno** → **Pretvornik**.








U pretvorniku mjere poput *Duljina* možete pretvarati iz jedne jedinice (*Jarde*) u drugu (*Metri*).

 **Opaska:** Pretvornik ima ograničenu točnost, stoga može doći do pogrešaka pri zaokruživanju.

## Pretvaranje jedinica

Opcije u pretvorniku: *Odabir jedinice* / *Promjena valute*, *Vrsta pretvorbe*, *Tečajevi*, *Pomoć* i *Izlaz*.

- 1 Dodite do polja *Vrsta* i pritisnite  da biste otvorili popis jedinica mjere. Dodite do jedinice koju želite koristiti i pritisnite **U redu**.
  - 2 Dodite do prvog polja *Jedinica* i pritisnite  da biste otvorili popis dostupnih jedinica. Odaberite jedinicu iz koje želite izvršiti pretvorbu i pritisnite **U redu**. Dodite do sljedećeg polja *Jedinica* i odaberite jedinicu u koju želite izvršiti pretvorbu.
  - 3 Dodite do prvog polja *Količina* i unesite vrijednost koju želite pretvoriti. Drugo polje *Količina* automatski se mijenja kako bi se prikazala pretvorena vrijednost. Pritisnite  da biste dodali decimalni zarez, a  za simbole +, - (za temperaturu) i **E** (eksponent).
-  **Opaska:** Smjer pretvorbe se mijenja ako vrijednost unesete u drugo polje *Količina*. Rezultat se prikazuje u prvom polju *Količina*.

## Određivanje osnovne valute i tečajeva

Prije nego što ćete moći obavljati pretvorbe među valutama, morate odabrati osnovnu valutu i dodati devizne tečajeve.



**Opaska:** Tečaj osnovne valute je uvijek 1. Osnovna valuta određuje tečajeve ostalih valuta.

- 1 Za vrstu jedinice mjere odaberite *Valuta*, a zatim odaberite **Izbor**→ *Tečajevi*. Otvorit će se popis valuta, a na njegovom ćete vrhu vidjeti trenutnu osnovnu valutu.
- 2 Da biste izmijenili osnovnu valutu, dođite do željene valute i odaberite **Izbor**→ *Osnovna valuta*.



**Opaska:** Kad izmijenite osnovnu valutu, svi prethodno definirani tečajevi vraćaju se na **0** i morat ćete utipkati nove tečajeve.

- 3 Dodajte tečajeve (vidi primjer), dođite do valute i utipkajte novi tečaj, odnosno koliko jedinica te valute odgovara jednoj jedinici odabrane osnovne valute.
- 4 Kada ste unijeli sve potrebne tečajeve, možete obavljati pretvorbe među valutama, vidi 'Pretvaranje jedinica', str. 103.



**Primjer:** Ako Euro (EUR) postavite za osnovnu valutu, odnos Eura i britanske funte (GBP) je približno 1.63575 EUR. Stoga za tečaj funte trebate upisati 1.63575.






**Savjet!** Da biste izmijenili naziv valute, idite u prikaz Tečajeva, dođite do valute i odaberite **Izbor**→ *Preimenov. valute*.

## Notes



➡ Idite na **Izbornik**→ **Razno**→ **Notes**.

Bilješke iz notesa možete vezivati s Mojim izborom te ih slati drugim odgovarajućim uređajima. Tekstualne datoteke (TXT format) koje primite možete spremati kao bilješke u Notesu.

- Pritisnite ( - ) da biste započeli s pisanjem. Pritisnite () da biste izbrisali slova. Pritisnite **Gotovo**.

## Sat



➡ Idite na **Izbornik**→ **Razno**→ **Sat**.


Opcije sata: *Alarm*,

*Promjena alarma, Isključi alarm, Postavke, Pomoć i Izlaz*.

## Izmjena postavki sata

- Da biste izmijenili vrijeme ili datum, u satu odaberite **Izbor**→ *Postavke*. Da biste izmijenili izgled sata u stanju čekanja, dođite do donjeg dijela postavki *Datum i vrijeme* te odaberite *Vrsta sata*→ *Analogni* ili *Digitalni*.

## Namještanje alarma

- 1 Da biste namjestili novi alarm, odaberite **Izbor**→ *Alarm*.
- 2 Unesite vrijeme alarma i pritisnite **U redu**. Kad je alarm uključen, prikazuje se oznaka .





**Opaska:** Budilica radi čak i dok je igraća konzola isključena.

- Da biste isključili alarm, dodite u aplikaciju Sat i odaberite **Izbor** → *Isključi alarm*.

### Isključivanje alarma

- Da biste isključili alarm, pritisnite **Stani**.
- Kada se alarm oglasi, pritisnite bilo koju tipku ili **Još malo** da biste alarm prekinuli na pet minuta, nakon čega će se ponovo oglasiti. Ovo možete ponoviti najviše pet puta.

Ako vrijeme alarma nastupi dok je igraća konzola isključena, konzola će se uključiti i alarm će se početi oglašavati. Ako pritisnete **Stani**, igraća konzola će vas upitati želite li je uključiti za pozive. Ako je ne želite uključiti, pritisnite **Ne** odnosno **Da** ako želite upućivati i primati pozive.



**Opaska:** Nemojte pritisnuti **Da** ako se nalazite na mjestu gdje je uporaba bežičnih uređaja zabranjena ili onda kad može prouzročiti smetnje ili opasnost.

## Skladatelj



Idite na **Izbornik** → **Multimedija** → **Skladatelj**.









Skladatelj vam omogućuje stvaranje vlastitih, prilagođenih melodija zvona. Imajte na umu da nije moguće mijenjati pretpostavljenu melodiju zvona.





Opcije u glavnom prikazu Skladatelja: *Otvori, Novi ton, Izbriši, Označi/odznači, Preimenovanje, Udvoji, Pomoć i Izlaz*.
















- 1 Odaberite **Izbor** → *Novi ton* da biste otvorili uređivački program i započeli sa skladanjem.

Opcije pri skladanju:

*Odsviraj, Umetni simbol, Stil, Tempo, Glasnoća, Pomoć i Izlaz*.

- Za dodavanje nota i stanki koristite tipke. Vidi tablicu.
- Ili odaberite **Izbor** → *Umetni simbol* da biste otvorili popis nota i stanki.
- Pretpostavljeno trajanje note je 1/4.
- Da biste preslušali ton, pritisnite  ili odaberite **Izbor** → *Odsviraj*. Da biste zaustavili reprodukciju, pritisnite **Stani**.
- Da biste ugodili glasnoću, odaberite **Izbor** → *Glasnoća* prije nego počnete preslušavati ton.
- Da biste namjestili tempo, odaberite **Izbor** → *Tempo*. Da biste postepeno povećali ili smanjili tempo, pritisnite  ili . Tempo se mjeri brojem taktova u minuti.
- Maksimum iznosi 250 taktova, pretpostavljeni tempo za novi ton je 160 taktova, dok je minimum 50 taktova.
- Da biste istodobno odabrali više nota ili stanki, pritisnite i držite  i istodobno pritisnite i držite  ili .

- Da biste primjenjivali različite stilove reprodukcije, odaberite dvije ili više nota i potom odaberite **Izbor**→ *Stil*→ *Legato* – reproducira se glatko i jednolično, ili odaberite jednu ili više nota te *Staccato* – note se reproduciraju odvojeno kako bi proizveli kratak i odsječan zvuk.
  - Da biste notu ili note pomaknuli za pola tona više ili niže na crtovlju, dodajte do note i pritisnite  ili .
  - Želite li proizvesti C#, pritisnite i držite  zajedno s .
- 2 Za spremanje pritisnite **Nazad**.

Tipka	Nota	Tipka i funkcija
	c	 U koracima skraćuje trajanje odabrane note ili stanke.
	d	 U koracima produljuje trajanje odabrane note ili stanke.
	e	 Umeće stanku.
	f	Pritiskom na tipku  otvara se popis nota i stanki.
	g	 Mijenja oktavu, sve odabrane note ili stanke se prebacuju u sljedeću oktavu.
	a	 Briše odabranu notu ili note.
	b	Dug pritisak na tipke  –  proizvodi produženu notu ili stanku (označenu točkom), ili skraćuje produženu notu.

## Snimač

➔ Idite na **Izbornik**→ **Multimedija**→ **Snimač**.











Opcije u snimaču: *Otvori, Snimi zvuci isječak, Izbrisi, Premj. u mem. uređ, Premj. u mem. kart, Označi/odznači, Novi naziv zvuka, Pošalji, Dodaj u Moj izbor, Postavke, Pomoć i Izlaz.*

Snimač glasa omogućuje vam snimanje telefonskih razgovora i govornih zabilješki. Ako snimate telefonski razgovor, obje strane će tijekom snimanja svakih pet sekundi čuti zvučni signal.



**Opaska:** Poštujte važeće lokalne zakone koji se odnose na snimanje telefonskih razgovora. Ne koristite tu funkciju protuzakonito.

- Odaberite **Izbor** → *Snimi zvučni isječak*, dođite do funkcije te pritisnite  da biste je odabrali. Koristite:  
 - za snimanje,  - za stanku,  - za zaustavljanje,  - za brzo premotavanje prema naprijed,  - za brzo premotavanje unatrag ili  - za reproduciranje otvorene zvučne datoteke.
-  ➔ **Opaska:** Snimač ne možete koristiti dok je aktivan podatkovni poziv ili GPRS veza.




# 13. Usluge (XHTML)



**Opaska:** Da biste koristili ovu funkciju, vaša igraća konzola mora biti uključena. Ne uključujte igraću konzolu tamo gdje je uporaba bežičnih uređaja zabranjena ili onda kad može prouzročiti smetnje ili opasnost.



Idite na **Izbornik** → **Multimedija** → **Usluge** ili u stanju čekanja pritisnite i držite .

Brojni davatelji usluga na Internetu održavaju stranice koje su pripremljene za mobilne uređaje, a na kojima se nude usluge poput novosti, vremenske prognoze, bankarstva, podataka o stanju na cestama, zabave i igara. Pomoću XHTML preglednika te usluge možete pregledavati kao WAP stranice napisane jezikom WML, XHTML stranice napisane jezikom XHTML, ili kao kombinaciju obiju vrsta stranica.



**Rječnik:** XHTML preglednik podržava stranice napisane programskim jezicima Extensible Hypertext Markup Language (XHTML) i Wireless Markup Language (WML).



**Opaska:** O dostupnosti usluga, načinu plaćanja i cijenama raspitajte se kod svog mrežnog operatora i/ili davatelja usluga. Od davatelja usluga dobit ćete i upute o načinu njihova korištenja.


## Osnovni koraci za pristup

- Spremite postavke potrebne za pristup web-usluzi koju želite koristiti. Vidi sljedeći odjeljak, '[Namještanje igraće konzole za usluge preglednika](#)'.
- Spojite se na uslugu. Vidi str. 109.
- Započnite pregledavanje stranica. Vidi str. 111.
- Okončajte vezu s uslugom. Vidi str. 113.

## Namještanje igraće konzole za usluge preglednika

### Primanje postavki putem pametnih poruka

Postavke usluge možete primiti putem posebne tekstualne poruke, tzv. pametne poruke, koju će vam uputiti mrežni operator ili davatelj usluga koji nudi tu uslugu. Vidi '[Primanje pametnih poruka](#)', str. 82. Za dodatne informacije obratite se svojem mrežnom operateru odnosno davatelju usluga, ili posjetite stranice Nokia.com ([www.nokia.com](http://www.nokia.com)).

 **Savjet!** Postavke vam mogu biti dostupne, primjerice, na stranicama mrežnog operatora ili davatelja usluga.

## Ručno utipkavanje postavki


Slijedite upute koje ste dobili od svog davatelja usluga.



- 1 Idite na **Postavke** → *Postavke spajanja* → *Pristupna mjesta* i definirajte postavke pristupne točke. Vidi '*Postavke spajanja*', str. 44.
- 2 Idite na **Usluge** → **Izbor** → *Dodaj oznaku*. Upišite naziv oznake i adresu stranice preglednika koje su definirane za važeću pristupnu točku.



## Uspostavljanje veze


Nakon što ste spremili sve potrebne postavke spajanja, moći ćete pristupati stranicama preglednika.

Stranicama preglednika možete pristupati na jedan od tri načina:


- Odaberite početnu stranicu () vašeg davatelja usluga,
- Odaberite oznaku u prikazu Oznake, ili


- Pritisnite tipke  -  da biste počeli upisivati adresu usluge preglednika. Smjesta će se uključiti polje Idi na, smješteno pri dnu zaslona, te ćete tamo moći postaviti s unosom adrese.

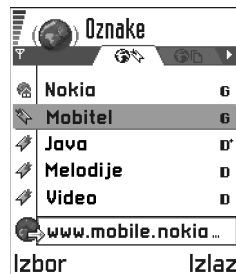
 **Savjet!** Da biste tijekom pregledavanja stranica pristupili prikazu Oznake, pritisnite i držite . Da biste se vratili u prikaz preglednika, odaberite **Izbor** → *Nazad na stranicu*.

Kada ste odabrali stranicu ili upisali adresu, pritisnite  da biste započeli s preuzimanjem stranice. Vidi i '*Oznake podatkovne veze*', str. 10.

## Sigurnost veze

Ako je tijekom veze na zaslonu prikazana oznaka sigurnosti , znači da je prijenos podataka između uređaja i pristupnog računala ili poslužitelja preglednika šifriran.

 **Opaska:** Oznaka sigurnosti, međutim, ne znači da je prijenos podataka između pristupnog računala i podatkovnog poslužitelja (mjesta na kojemu su smješteni traženi podaci) siguran.



## Pregledavanje oznaka



**Rječnik:** Oznaka se sastoji od internetske adrese (obavezna), naslova oznake, WAP pristupne točke te, ako usluga to zahtijeva, korisničkog imena i lozinke.



**Opaska:** Može se dogoditi da su u vašu igraču konzolu unaprijed instalirane oznake odredišta koja nisu u poslovnoj vezi s tvrtkom Nokia. Za ta odredišta Nokia ne daje nikakva jamstva niti ih preporučuje. Odlučite li ih koristiti, trebali biste poduzeti iste mjere opreza po pitanju sigurnosti i sadržaja kao što biste to učinili sa svakim drugim odredištem.

Opcije u prikazu Oznake (uz odabir na oznaci ili mapi): *Otvori, Preuzmi, Nazad na stranicu, Pošalji, Idi na URL adresu | Nađi oznaku, Dodaj oznaku, Izmjena, Izbriši, Čitanje servis. por., Prekini vezu, Premjesti u mapu, Nova mapa, Označi/odznači, Preimenovanje, Obriši priručn. mem., Podaci, Dodaj u Moj izbor, Postavke, Pomoć i Izlaz.*

U prikazu Oznake možete vidjeti oznake koje pokazuju na raznovrsne stranice. Oznake su označene sljedećim ikonama:



- Početna stranica određene pristupne točke preglednika. Ako za pregledavanje stranica koristite drugu web-pristupnu točku, početna stranica se mijenja u skladu s tim.



- Zadnja posjećena stranica. Kad je igrača konzola odspojena od usluge, adresa zadnje posjećene stranice

čuva se u memoriji sve do posjeta nekoj drugoj stranici prilikom sljedećeg spajanja.



- Oznaka koja pokazuje naslov.

Pri listanju oznaka adresu trenutno istaknute oznake možete vidjeti u polju 'Idi na' pri dnu zaslona.

## Ručno dodavanje oznaka

1 U prikazu Oznake odaberite **Izbor** → *Dodaj oznaku.*

2 Započnite s popunjavanjem polja. Samo adresa mora biti definirana. Ako ne odaberete niti jednu pristupnu točku, oznaci se pridružuje ona pretpostavljena. Pritisnite da biste unijeli posebne znakove, kao što su /, ., : i @. Pritisnite da biste brisali znakove.

3 Odaberite **Izbor** → *Spremi* da biste spremili oznaku.

## Slanje oznaka

- Da biste poslali oznaku, dođite do nje i odaberite **Izbor** → *Pošalji* → *Kao kratku poruku.*






## Pregledavanje

Na stranici preglednika nove su veze podcrtane plavom bojom, a one prethodno posjećene ljubičastom bojom. Oko slika koje imaju funkciju veza pojavljuje se plavi obrub.

Opcije pri pregledavanju:



*Otvori, Opcije usluge, Oznake, Povijest, Idi na URL adresu, Prikaži sliku, Čitanje servis. por., Spremi kao oznaku, Pošalji oznaku, Ponovno učitaj, Prekini vezu, Pokaži slike, Obriši priručn. mem., Spremi stranicu, Nađi, Podaci, Veza, Sigurnost, Postavke, Pomoć i Izlaz.*

## Tipke i naredbe pri pregledavanju

- Da biste otvorili vezu, odaberite je i pritisnite .
- Da biste se kretali prikazom, pomičite tipku za upravljanje.
- Da biste u neko polje unosili slova i brojeke, pritisćite tipke  - . Pritisnite  da biste unijeli posebne znakove, kao što su /, ., : i @. Pritisnite  da biste brisali znakove.
- Da biste se tijekom pregledavanja vratili na prethodnu stranicu, pritisnite **Nazad**. Ako naredba **Nazad** nije dostupna, odaberite **Izbor** → *Povijest* da biste vidjeli




kronološki popis stranica koje ste posjetili tijekom pregledavanja. Kronološki popis se po završetku pregledavanja uvijek briše.

- Da biste označili kućice i vršili odabire, pritisnite .
- Da biste s poslužitelja dohvatili najsvježije sadržaje, odaberite **Izbor** → *Ponovno učitaj*.
- Da biste otvorili potpopis naredbi ili radnji za trenutačno otvorenu stranicu, odaberite **Izbor** → *Opcije usluge*.
- Da biste se odspojili od web-usluge i okončali pregledavanje, pritisnite tipku .

## Pregledavanje novih poruka usluga tijekom pregledavanja stranica

Da biste preuzeli i pregledavali nove poruke usluga tijekom pregledavanja stranica:

- 1 Odaberite **Izbor** → *Čitanje servis. por.* (prikazuje se samo ako ima novih poruka).
- 2 Dođite do poruke i pritisnite  da biste je preuzeli i otvorili.

Za dodatne informacije o porukama usluga pogledajte 'Poruke usluga', str. 83.

## Spremanje oznaka

- Da biste spremili oznaku tijekom pregledavanja, odaberite **Izbor** → *Spremi kao oznaku*.
- Da biste spremili oznaku primljenu putem pametne poruke, otvorite poruku u ulaznom spremniku u Porukama te odaberite **Izbor** → *Spremi u oznake*. Vidi i 'Primanje pametnih poruka', str. 82.

## Pregledavanje spremljenih stranica

Ako redovito pregledavate stranice s podacima koji se ne mijenjaju često, možete ih spremiti te ih pregledavati izvan mreže.

Opcije u prikazu Spremljenih stranica: *Otvori, Nazad na stranicu, Ponovno učitaj, Izbriši, Čitanje servis. por., Prekini vezu, Premjesti u mapu, Nova mapa, Označi/odznači, Preimenovanje, Obriši priručn. mem., Podaci, Dodaj u Moj izbor, Postavke, Pomoć i Izlaz*

- Da biste spremili stranicu, tijekom pregledavanja odaberite **Izbor**→*Spremi stranicu*. Spremljene stranice označene su sljedećim ikonama:





- Spremljena stranica.

Prikaz Spremljenih stranica također vam omogućuje stvaranje mapa u koje ćete spremiti stranice.

Mape su označene sljedećim ikonama:



- Mapa u koju su spremljene stranice.

- Da biste otvorili prikaz Spremljenih stranica, pritisnite  u prikazu Oznake. Spremljenu stranicu otvarate pritiskom na  u prikazu Spremljenih stranica.

Ako želite uspostaviti vezu s web-uslugom i ponovo dohvatiti stranicu, odaberite



**Izbor**→*Ponovno učitaj*. Stranice možete također organizirati po mapama.



**Opaska:** Nakon ponovnog učitavanja stranice igrača konzola ostaje na vezi.

## Preuzimanje

Mobilni preglednik omogućuje vam preuzimanje stavki poput melodija zvona, slika, logotipova operatora i video isječaka.

Nakon preuzimanja stavkama upravljaju pripadajuće aplikacije vaše igrače konzole, npr. preuzeta slika bit će spremljena u **Multimedija**→**Slike**.

## Preuzimanje izravno sa stranice

Da biste stavku preuzeli izravno sa stranice:

- Dođite do veze i odaberite **Izbor**→*Otvori*.

## Kupnja stavke



**Opaska:** Zaštita autorskih prava može priječiti kopiranje, izmjenu, prijenos, ili proslijeđivanje nekih slika, melodija zvona i drugog sadržaja.


Da biste preuzeli stavku:

- Dođite do veze i odaberite **Izbor**→*Otvori*.
- Odaberite Kupnja (Buy) ako stavku želite kupiti.

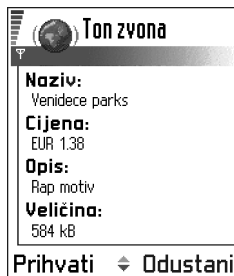


## Provjeravanje stavke prije preuzimanja


Pojedinosti o stavci možete vidjeti i prije preuzimanja. Te pojedinosti mogu uključivati cijenu, kratak opis i veličinu.

 **Opaska:** Provjerite nudi li vaš davatelj usluga ovu uslugu.

- Dodite do veze i odaberite **Izbor** → *Otvori*. Na zaslonu su prikazane pojedinosti o stavci.
- Želite li nastaviti s preuzimanjem, pritisnite *Prihvati*, a želite li od preuzimanja odustati, pritisnite *Odustani*.





## Prekidanje veze

- Odaberite **Izbor** → *Prekini vezu* li
- Pritisnite i držite  da biste prekinuli pregledavanje i vratili se u stanje čekanja.

## Praženje priručne memorije


Podaci o korištenim uslugama spremaju se u priručnu memoriju igrache konzole.

 **Opaska:** Ako ste pristupali ili pokušavali pristupiti povjerljivim podacima za koje vam je bila potrebna lozinka (primjerice, svom bankovnom računu), nakon svake uporabe izbrišite priručnu memoriju igrache konzole. Da biste izbrisali priručnu memoriju, odaberite **Izbor** → *Obrisi priručn. mem.*

 **Rječnik:** Priručna memorija je memorijski međuspremnik koji se koristi za privremeno spremanje podataka.

## Postavke preglednika

Odaberite **Izbor** → *Postavke*:

- *Pretpodešeni pristup* – Želite li izmijeniti pretpostavljenu pristupnu točku, pritisnite  da biste otvorili popis dostupnih pristupnih točaka. Trenutačno pretpostavljena pristupna točka prikazana je istaknuto. Za dodatne informacije vidi 'Postavke spajanja', str. 44.
- *Pokaži slike* – Odaberite želite li pri pregledavanju vidjeti slike. Ako odaberete *Ne*, slike ćete pri pregledavanju moći naknadno učitati odabirom **Izbor** → *Pokaži slike*.
- *Prelamanje teksta* – Odaberite *Isključeno* ako ne želite da se tekst automatski prelomi po odlomcima, odnosno *Uključeno* ako to želite.
- *Veličina slova* – U pregledniku možete birati između pet različitih veličina teksta: *Najmanja*, *Mala*, *Srednja*, *Velika* i *Najveća*.

- *Pretpodešeni format* – Da bi vaše stranice preglednika ispravno prikazivale tekstualne znakove, odaberite odgovarajuću vrstu jezika.
- *Web značke* – *Dopusti / Odbij*. Primanje i slanje cookie oznaka možete uključiti i isključiti.
- *Potvrdi slanje DTMF* – *Uvijek / Samo prvi put*. Preglednik podržava funkcije kojima možete pristupati tijekom pregledavanja. Možete: upućivati glasovni poziv dok se nalazite na nekoj stranici, slati DTMF tonove dok je glasovni poziv u tijeku, ili spremati ime i broj telefona sa stranice u imenik. Odaberite želite li potvrdom odobravati slanje DTMF tonova tijekom glasovnog poziva. Vidi i 'DTMF tonovi', str. 21.



# 14. Aplikacije (Java™)



**Opaska:** Da biste koristili ovu funkciju, vaša igraća konzola mora biti uključena. Ne uključujte igraću konzolu tamo gdje je uporaba bežičnih uređaja zabranjena ili onda kad može prouzročiti smetnje ili opasnost.



Idite na **Izbornik** → **Razno** → **Aplikacije**.

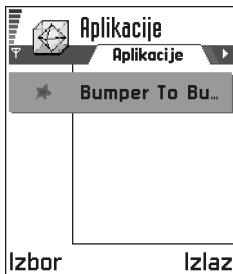
U glavnom prikazu Aplikacija možete otvoriti ili uklanjati instalirane Java aplikacije. U prikazu Instalater možete instalirati nove Java aplikacije (datoteke s nastavcima .JAD ili .JAR).



**Opaska:** Vaša igraća konzola podržava J2Micro Edition™ Java aplikacije. U svoju igraću konzolu ne učitavajte PersonalJava™ aplikacije, jer ih nećete moći instalirati.

Kad otvorite aplikacije, možete vidjeti popis Java aplikacija instaliranih u vašoj igraćoj konzoli.

Opcije u glavnom prikazu Aplikacija: *Otvori, Prikaži pojedinosti, Postavke, Ukloni, Idi na URL adresu, Obnovi, Pomoć i Izlaz.*




- Dođite do aplikacije i odaberite **Izbor** → *Prikaži pojedinosti* želite li pregledati:
  - *Stanje* - Instalirano, Pokrenuto ili Preuzeto (prikazuje se samo u prikazu Instaliraj),
  - *Verzija* - broj inačice aplikacije,
  - *Dobavljač* - dobavljač ili proizvođač aplikacije,
  - *Veličina* - veličina datoteke s aplikacijom u kilobajtima,
  - *Vrsta* - kratak opis aplikacije,
  - *URL* - adresa referentne stranice na Internetu, i
  - *Podaci* - veličina podataka o aplikaciji, poput popisa najboljih rezultata, u kilobajtima.
- Želite li uspostaviti podatkovnu vezu i potražiti dodatne informacije o aplikaciji, dođite do aplikacije i odaberite **Izbor** → *Idi na URL adresu*.
- Želite li uspostaviti podatkovnu vezu i provjeriti postoji li dopuna aplikacije, dođite do aplikacije i odaberite **Izbor** → *Obnovi*.


Aplikacije koriste zajedničku memoriju. Vidi 'Zajednička memorija', str. 16.

## Instaliranje Java aplikacije

Instalacijske datoteke mogu na vašu igraću konzolu biti prenesene s odgovarajućeg računala, preuzete tijekom



pregledavanja stranica ili poslane u sklopu multimedijске poruke, kao privitak e-pošte ili preko Bluetooth veze. Ako datoteku prenosite putem paketa PC Suite za igraću konzolu Nokia N-Gage, smjestite je u mapu **c:\nokia\installs** u svojoj igraćoj konzoli.



 **VAŽNO:** Instalirajte samo programe nabavljene od izvora koji nude odgovarajuću zaštitu od virusa i drugih štetnih programa.

 **Opaska:** U prikazu Instaliraj možete Java aplikacije instalirati samo iz instalacijskih datoteka s nastavcima JAD ili JAR.

Opcije u prikazu Instaliraj:

*Instaliraj, Prikaži pojedinosti, Ukloni, Pomoć i Izlaz.*

- 1 Želite li vidjeti instalacijske pakete, u glavnom prikazu Aplikacije pritisnite  da biste otvorili prikaz *Preuzete*.
- 2 Da biste instalirali aplikaciju, dođite do instalacijske datoteke i odaberite **Izbor** → *Instaliraj*. Aplikaciju možete također instalirati tako da potražite instalacijsku datoteku u memoriji igraće konzole, odaberete je te pritisnete  da biste pokrenuli instalaciju.
 


 **Primjer:** Ako ste instalacijsku datoteku primili kao privitak e-pošte, pođite u svoj spremnik, otvorite poruku e-pošte i prikaz Privitci, dođite do instalacijske datoteke te pritisnite  da biste pokrenuli instalaciju.
- 3 Za potvrdu instalacije pritisnite **Da**.

Za instalaciju je potrebna JAR datoteka. Ako ta datoteka nedostaje, igraća konzola može zatražiti da je preuzmete. Ako za aplikacije nije definirana pristupna točka, bit će zatraženo da je odaberete. Kad preuzimate JAR datoteku, možda ćete morati unijeti korisničko ime i lozinku za pristup poslužitelju. Njih ćete dobiti od dobavljača ili proizvođača aplikacije.

Tijekom instalacije igraća konzola provjerava cjelovitost paketa koji pokušavate instalirati. Igraća konzola prikazuje podatke o obavljenim provjerama te vam nudi opcije za nastavak, odnosno odustajanje od instalacije. Kad igraća konzola dovrši provjeru programskog paketa, aplikacija će biti instalirana na vašu igraću konzolu.

- 4 Igraća konzola će vas obavijestiti kad instalacija bude dovršena.

Da biste nakon instalacije otvorili Java aplikaciju, morate otići u glavni prikaz Aplikacija.

 **Savjet!** Tijekom pregledavanja stranica instalacijsku datoteku možete odmah preuzeti i instalirati. Imajte, međutim, na umu da će tijekom instalacije veza i dalje biti aktivna u pozadini.

### Otvaranje Java aplikacije

- U glavnom prikazu Aplikacija dođite do željene aplikacije i pritisnite  da biste je otvorili.

### Uklanjanje Java aplikacije

- U glavnom prikazu Aplikacija odaberite aplikaciju, a zatim odaberite **Izbor** → *Ukloni*.

## Postavke Java aplikacija

Da biste definirali pretpodešenu pristupnu točku za preuzimanje aplikacijskih komponenti koje vam nedostaju, odaberite **Izbor** → *Postavke* → *Pretpodešeni pristup*. Za dodatne informacije o stvaranju pristupnih točaka pogledajte '*Pristupna mjesta*', str. 46.

Odaberite aplikaciju, a zatim **Izbor** → *Postavke*, a potom odaberite i:

- *Pristupno mjesto* – Odaberite pristupnu točku koju će aplikacija koristiti za preuzimanje dodatnih podataka.
- *Pristup mreži* – Pojedine Java aplikacije mogu zahtijevati podatkovnu vezu s određenom pristupnom točkom. Ako nije odabrana niti jedna pristupna točka, bit će zatraženo da je odaberete. Raspoložive opcije su:  
*Dopušten* – Veza se uspostavlja bez obavijesti.  
*Prvo pitaj* – Bit ćete upitani za potvrdu prije nego što aplikacija uspostavi vezu.  
*Nije dopušten* – Veze nisu dopuštene.



# 15. Upravitelj – instaliranje aplikacija i programa



**Opaska:** Da biste koristili funkcije iz mape **Alati**, vaša igraća konzola mora biti uključena. Ne uključujte igraću konzolu tamo gdje je uporaba bežičnih uređaja zabranjena ili onda kad može prouzročiti smetnje ili opasnost.





Idite na **Izbornik** → **Alati** → **Upravitelj**.

Pomoću Upravitelja možete instalirati nove aplikacije i programske pakete, kao i uklanjati aplikacije iz svoje igraće konzole. Možete također provjeravati utrošak memorije.

Opcije u glavnom prikazu

Upravitelja: *Prikaži pojedinosti, Prikaži potvrdu, Instaliraj, Ukloni, Prikaži zapisnik, Pošalji zapisnik, Podaci o memoriji, Pomoć i Izlaz.*

Kad otvorite upravitelja, vidjet ćete popis:

- instalacijskih paketa spremjenih u upravitelju,
- djelomično instaliranih aplikacija (označene s ) te
- potpuno instaliranih aplikacija koje možete ukloniti (označene s )



**Opaska:** U upravitelju možete koristiti samo instalacijske datoteke s programima za ovaj uređaj, označene nastavkom .SIS.

- Dodite do instalacijske datoteke i odaberite **Izbor** → *Prikaži pojedinosti* da biste pregledali *Naziv, Verzija, Vrsta, Veličina, Dobavljač* i *Stanje* programskog paketa.
- Dodite do programskog paketa i odaberite **Izbor** → *Prikaži potvrdu* da bi se prikazale pojedinosti njegove potvrde o sigurnosti. Vidi 'Rad s potvrdama', str. 51.



**Važno:** Instalirajte isključivo programe koji dolaze iz izvora koji pružaju odgovarajuću zaštitu od virusa i drugih štetnih programa.


Aplikaciju nemojte instalirati ako vam tijekom instalacije upravitelj pošalje upozorenje o sigurnosti.





**Savjet!** Da biste instalirali Java™ aplikacije (datoteke s nastavkom .JAD ili .JAR), idite u Aplikacije. Za dodatne informacije pogledajte 'Aplikacije (Java)', str. 115.

## Instaliranje programa

Instalirati možete one aplikacije koje su isključivo namijenjene igraćoj konzoli Nokia N-Gage ili su prilagođene Symbian operacijskom sustavu. Programski paket obično se sastoji od jedne velike sažete datoteke u kojoj su sadržane brojne datoteke s komponentama.


 **Opaska:** Ako instalirate program koji nije isključivo namijenjen igraćoj konzoli Nokia N-Gage, taj program može funkcionirati i izgledati vrlo različito od uobičajenih aplikacija za igraću konzolu Nokia N-Gage.



 **Važno:** Ako instalirate datoteku koja sadržava dopunu ili zakrpu postojeće aplikacije, izvornu ćete aplikaciju moći obnoviti samo ako imate izvornu instalacijsku datoteku ili cjelokupnu sigurnosnu kopiju uklonjenog programskog paketa. Da biste obnovili izvornu aplikaciju, najprije je uklonite, a zatim je ponovo instalirajte iz izvorne instalacijske datoteke ili sigurnosne kopije.

 **Savjet!** Odaberite **Izbor** → *Prikaži zapisnik* da biste vidjeli koji su programski paketi bili instalirani ili uklonjeni, i kada.


- 1 Instalacijski paketi mogu na vašu igraću konzolu biti preneseni s odgovarajućeg računala, preuzeti tijekom pregledavanja stranica ili poslani u sklopu multimedijске poruke, kao privitak e-pošti ili preko Bluetooth veze. Ako datoteku prenosite putem paketa PC Suite za Nokia N-Gage igraću konzolu, smjestite je u mapu **c:\nokia\installs** u svojoj igraćoj konzoli.

- 2 Instalacijske pakete možete prenijeti u igraću konzolu s odgovarajućeg računala putem priloženog DKE-2 mini-B USB kabela. Ako za prijenos datoteke s CD-a u igraću konzolu Nokia N-Gage koristite Microsoft Windows Explorer, stavite datoteku na memorijsku karticu (lokalni disk).


- 3 Otvorite upravitelj, dođite do instalacijskog paketa, a zatim, da biste pokrenuli instalaciju, odaberite **Izbor** → *Instaliraj*. Umjesto toga instalacijsku datoteku možete potražiti i u memoriji igraće konzole ili na memorijskoj kartici, odabrati je te pritisnuti  da biste pokrenuli instalaciju.

 **Primjer:** Ako ste instalacijsku datoteku primili kao privitak e-pošti, pođite u svoj spremnik, otvorite poruku e-pošte i prikaz Privitci, dođite do instalacijske datoteke te pritisnite  da biste pokrenuli instalaciju.

Tijekom instalacije igraća konzola provjerava cjelovitost paketa koji pokušavate instalirati. Igraća konzola prikazuje podatke o obavljenim provjerama te vam nudi opcije za nastavak, odnosno odustajanje od instalacije. Kad igraća konzola dovrši provjeru programskog paketa, aplikacija će biti instalirana na vašu igraću konzolu.

 **Savjet!** Želite li poslati svoj instalacijski zapisnik službi za pomoć kako bi oni znali što ste instalirali ili uklonili, odaberite **Izbor** → *Posalji zapisnik* → *Kao kratku poruku* ili *E-poštom* (dostupno samo ako su definirane ispravne postavke e-pošte).

## Uklanjanje programa


- 1 Da biste uklonili programski paket, dođite do njega i odaberite **Izbor** → *Ukloni*.
  - 2 Za potvrdu uklanjanja pritisnite **Da**.
-  **Važno:** Kada ste uklonili program, možete ga ponovo instalirati samo ako imate izvorni programski paket ili cjelokupnu sigurnosnu kopiju uklonjenog programskog paketa. Ako uklonite programski paket, možda više nećete moći otvoriti dokumente stvorene tim programom. Ako neki drugi programski paket ovisi o paketu koji ste uklonili, može se dogoditi da i taj paket prestane funkcionirati. Za pojedinosti vidi dokumentaciju instaliranog programskog paketa.

skupinama podataka: *Kalendar, Imenik, Dokumenti, Poruke, Slike, Zvuk, Video isječci, Aplikacije, Zauzeto i Slobodno*.



**Savjet!** Ako vam ponestaje memorije igrače konzole, uklonite neke dokumente ili ih premjestite na memorijsku karticu. Pogledajte i poglavlje 'Otklanjanje poteškoća', str. 129.


## Praćenje utroška memorije


- Da biste otvorili prikaz memorije, odaberite **Izbor** → *Podaci o memoriji*.
-  **Opaska:** Ako u igračkoj konzoli imate memorijsku karticu, imat ćete na raspolaganju dva prikaza memorije, jedan za igraču konzolu – *Memorija uređaja*, a jedan za *Memorijska kartica*. Ako je nemate, imat ćete samo prikaz za *Memorija uređaja*.

Kad otvorite bilo koji prikaz memorije, igrača konzola će izračunati količinu slobodne memorije za spremanje podataka i instalaciju novih programa. U prikazima memorije možete vidjeti utrošak memorije po različitim



# 16. Spajanje


 **Opaska:** Da biste koristili funkcije iz mape **Alati**, vaša igraća konzola mora biti uključena. Ne uključujte igraću konzolu tamo gdje je uporaba bežičnih uređaja zabranjena ili onda kad može prouzročiti smetnje ili opasnost.

 Idite na **Izbornik** → **Alati** → **Bluetooth**.

Podatke iz svoje igraće konzole možete prebaciti na drugi odgovarajući uređaj, npr. telefon ili računalo, preko Bluetooth veze.


## Bluetooth veza



 **Opaska:** igraća konzola Nokia N-Gage usklađena je s inačicom 1.1 specifikacija za Bluetooth. Međuoperabilnost između igraće konzole i drugih proizvoda s usklađenom Bluetooth bežičnom tehnologijom, međutim, nije zajamčena i ovisi o usklađenosti. Za dodatne informacije o usklađenosti između Bluetooth uređaja pročitajte korisnički priručnik svakog proizvoda ili se obratite proizvođaču.

Neke igre mogu preko Bluetooth veze igrati dva ili više igrača, npr. vi i prijatelj(i) koji imaju istu igru na odgovarajućem uređaju. Vidi **'Igre'**, str. 30. Bluetooth

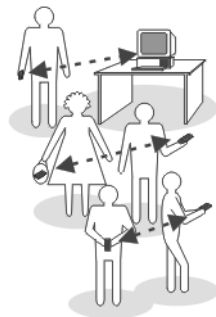
možete koristiti i dok je uključen profil Izvanmrežno, s tim da u ovom profilu uređaj ne upućuje niti prima bežične telefonske pozive. Vidi **'Profil Izvanmrežno'**, str. 95.

 **Savjet!** Putem Bluetooth veze možete i igrati igre za više igračih konzola.

Bluetooth omogućuje besplatno bežično povezivanje elektroničkih uređaja u krugu od 10 metara. Bluetooth vezu možete koristiti za igranje igara, slanje slika, video isječaka, tekstova, posjetnica, kalendarskih bilješki, ili za bežično povezivanje s kompatibilnim Bluetooth uređajima, poput npr. računala.

Budući da Bluetooth uređaji komuniciraju radiovalovima, vaša igraća konzola i ostali Bluetooth uređaji ne moraju biti usmjereni izravno jedan prema drugome.

Dovoljno je da ta dva uređaja budu međusobno udaljena manje od 10 metara, iako veza može biti



podložna smetnjama zbog prepreka kao što su zidovi ili drugi elektronički uređaji.

Uporaba Bluetooth veze troši bateriju, tako da će vrijeme rada igraće konzole biti smanjeno. Uzmite to u obzir pri obavljanju drugih operacija s igračom konzolom.


Uporaba Bluetooth uređaja može biti podložna ograničenjima. Provjerite to kod lokalnih vlasti.

## Prvo uključivanje Bluetooth aplikacije

Kad prvi put uključite Bluetooth aplikaciju, od vas će biti zatraženo da svojoj igračkoj konzoli nadjenete Bluetooth naziv.

- Upišite naziv (do 30 slova) ili uporabite pretpostavljeni naziv 'Nokia N-Gage'. Ako podatke šaljete Bluetooth vezom prije nego što ste svojoj igračkoj konzoli nadjenuli Bluetooth naziv, koristit će se pretpostavljeni naziv.

## Postavke Bluetooth veze

Da biste izmijenili postavke Bluetooth veze, dođite do postavke koju želite izmijeniti i pritisnite .

- **Bluetooth** – Odaberite **Uključi** ako želite koristiti Bluetooth vezu. Ako za Bluetooth odaberete **Isključi**, sve aktivne Bluetooth veze bit će prekinute i više nećete moći koristiti Bluetooth za primanje ili slanje podataka.

- **Vidljivost uređaja** – Ako odaberete **Vidljiv svima**, drugi Bluetooth uređaji će prilikom traženja moći vidjeti vašu igraću konzolu. Ako odaberete **Skriven**, drugi uređaji prilikom traženja neće moći naći vašu igraću konzolu.



**Opaska:** Kad uključite Bluetooth i izmijenite *Vidljivost uređaja* na *Vidljiv svima*, vaša igraća konzola i taj naziv postat će vidljivi ostalim korisnicima Bluetooth uređaja.

- **Moj Bluetooth naziv** – Definirajte Bluetooth naziv za vašu igraću konzolu. Nakon što uključite Bluetooth i izmijenite *Vidljivost uređaja* na *Vidljiv svima*, korisnici drugih Bluetooth uređaja moći će vidjeti taj naziv.



**Savjet!** Pri traženju drugih uređaja pojedini Bluetooth uređaji mogu pokazivati samo svoju jedinstvenu Bluetooth adresu (adresu uređaja). Da biste doznali jedinstvenu Bluetooth adresu svoje igraće konzole, u stanju čekanja unesite kod **\*#2820#**.

## Slanje podataka preko Bluetooth veze




**Opaska:** Istodobno može postojati samo jedna aktivna Bluetooth veza.

- 1 Otvorite aplikaciju u kojoj je spremljena stavka koju želite poslati. Primjerice, da biste poslali sliku drugom odgovarajućem uređaju, otvorite aplikaciju Slike, a da biste drugom uređaju poslali video isječak, otvorite aplikaciju Video prikaz.
- 2 Dodite do stavke koju želite poslati, primjerice slike, i odaberite **Izbor** → *Pošalji* → *Bluetooth vezom*.



**Savjet!** Da biste poslali tekst Bluetooth vezom (a ne kao tekstualnu poruku), idite u notes, upišite tekst i odaberite **Izbor** → *Pošalji* → *Bluetooth vezom*.

- 3 Igrača konzola počinje tražiti uređaje unutar radnog djelokruga. Jedan po jedan, počinju se pojavljivati Bluetooth uređaji koji se nalaze u tom djelokrugu. Možete vidjeti ikonu uređaja, njegov Bluetooth naziv, vrstu i skraćeni naziv. Upareni uređaji označeni su s .



**Opaska:** Ako ste već proveli traženje Bluetooth uređaja, najprije će se prikazati popis prethodno pronađenih uređaja. Da biste pokrenuli novo

pretraživanje, pritisnite **Ostali uređaji**. Ako isključite igraču konzolu, popis uređaja bit će izbrisan, pa ćete prije slanja podataka morati ponoviti pretraživanje.

- Da biste prekinuli pretraživanje, pritisnite **Stani**. Popis uređaja se fiksira i možete početi s uspostavljanjem veze s jednim od već pronađenih uređaja.
- 4 Dodite do uređaja s kojim se želite povezati i pritisnite **Odaberi**. Stavka koju šaljete bit će kopirana u izlazni spremnik te će se prikazati poruka *Spajanje*.
- 5 **Uparivanje (ako drugi uređaj ovo ne zahtijeva, vidi korak 6)**
  - Ako drugi uređaj zahtijeva uparivanje da bi omogućio prijenos podataka, oglasit će se ton i telefon će zatražiti da unesete zaporku.
  - Izmislite vlastitu zaporku (1–16 brojeva i znakova) te se dogovorite s vlasnikom drugog uređaja da i on koristi istu zaporku. Ovu ćete zaporku uporabiti samo jednom i ne trebate je pamti.
  - Po uparivanju se uređaj sprema u prikaz Uparenih uređaja.



**Rječnik:** Uparivanje je sustav identifikacije. Da bi uparili svoje Bluetooth uređaje, korisnici trebaju dogovoriti zaporku i koristiti je svaki na svom uređaju. Uređaji koji ne raspolažu korisničkim sučeljem imaju tvornički definirane zaporce.

- 6 Kad je veza uspješno uspostavljena, prikazuje se obavijest *Slanje podataka*.







**Opaska:** Podatke primljene preko Bluetooth veze možete pronaći u ulaznom spremniku u Porukama. Za dodatne informacije vidi str. 80.






**Opaska:** Ako slanje ne uspije, poruka ili podaci bit će izbrisani. Poruke poslane Bluetooth vezom ne spremaju se u mapu Radna u Porukama.




### Ikone različitih Bluetooth uređaja:

-  - Računalo,
-  - Telefon,
-  - Ostalo te
-  - Nepoznato.

### Provjera statusa Bluetooth veze

- Kada se u stanju čekanja prikaže , Bluetooth veza je aktivna.
- Kad () trepće, vaša igraća konzola se pokušava povezati s drugim uređajem.
- Kad je () neprekidno prikazan, Bluetooth veza je aktivna.

## Prikaz uparenih uređaja

Uparivanje čini traženje uređaja bržim i jednostavnijim. Uparene uređaje je lakše prepoznati jer su na popisu rezultata pretraživanja označeni s . U glavnom prikazu Bluetooth veze pritisnite  da biste otvorili popis uparenih uređaja ().


Opcije u prikazu uparenih uređaja: *Novi upareni uređaj, Spoji se / Odspoj, Pridr.*

*kratki naziv, Izbriši, Izbriši sve, Bez potvrde / S potvrdom, Pomoć i Izlaz.*

## Uparivanje s uređajem

- 1 U prikazu Uparenih uređaja odaberite **Izbor** → *Novi upareni uređaj*. Igraća konzola počinje tražiti uređaje unutar radnog djelokruga. Ako ste ranije već proveli traženje Bluetooth uređaja, najprije će se prikazati popis prethodno pronađenih uređaja. Da biste pokrenuli novo pretraživanje, pritisnite **Ostali uređaji**.
- 2 Dodite do uređaja s kojim se želite upariti i pritisnite **Odaberi**.
- 3 Razmijenite zaporke, vidi korak 5 (Uparivanje) u prethodnom odjeljku. Uređaj se dodaje na popis uparenih uređaja.

## Razvrđivanje uparivanja

- Na popisu uparenih uređaja dodite do uređaja s kojim želite prekinuti uparivanje te pritisnite  ili odaberite **Izbor** → *Izbriši*. Uređaj će biti uklonjen s popisa uparenih uređaja, a uparivanje će biti razvrđano.
- Ako želite razvrđnuti sva uparivanja, odaberite **Izbor** → *Izbriši sve*.





**Opaska:** Ako razvrđnete uparivanje s uređajem s kojim ste trenutačno povezani, par se odmah uklanja, ali će veza ostati aktivna.

## Pridruživanje skraćenih naziva uparenim uređajima

Za lakše raspoznavanje nekog uređaja možete mu nadjenuti skraćeni naziv (nadimak, alias). Ovaj se naziv sprema u memoriju igraće konzole i nije vidljiv korisnicima drugih Bluetooth uređaja.

- Da biste pridružili skraćeni naziv, dođite do uređaja i odaberite **Izbor** → *Pidr. kratki naziv*. Upišite skraćeni naziv i pritisnite **U redu**.


 **Primjer:** Nadjenite skraćeni naziv prijateljevu Bluetooth uređaju ili vlastitom računalu, kako biste ih lakše raspoznavali.

 **Opaska:** Odaberite naziv koji se lako pamti i prepoznaje. Kad kasnije budete tražili uređaje ili taj uređaj zatraži vezu, moći ćete ga identificirati po nazivu koji ste odabrali za njega.

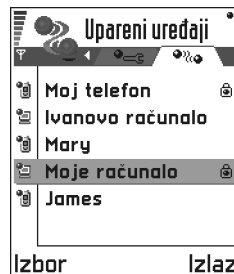
## Namještanje uređaja za rad s ili bez potvrde

Kada ste se uparili s drugim uređajem, možete odabrati rad s potvrdom ili bez nje:



**S potvrdom** (pretpostavljeno) – Zahtjevi ovog uređaja za vezom moraju svaki put biti zasebno odobreni.

**Bez potvrde** – Veze između vaše igraće konzole i ovog uređaja mogu se uspostavljati bez vašeg znanja. Nije potrebno posebno odobrenje ili autorizacija. Ovu postavku koristite za vlastite uređaje, npr. računalo, ili uređaje koji pripadaju osobama u koje imate povjerenja. U prikazu Uparenih uređaja se pokraj uređaja koji rade bez potvrde dodaje ikona .

- U prikazu Uparenih uređaja dođite do uređaja i odaberite **Izbor** → *Bez potvrde / S potvrdom*.



## Primanje podataka preko Bluetooth veze


Kad primite podatke preko Bluetooth veze, oglašava se ton, a konzola vas pita želite li primiti Bluetooth poruku. Ako odgovorite potvrdno, prikazuje se , a primljena stavka se smješta u ulazni spremnik u Porukama. Bluetooth poruke označene su s . Za dodatne informacije vidi str. 80.


## Odspajanje Bluetooth veze

Bluetooth veza se automatski prekida nakon slanja ili primanja podataka.

## Povezivanje igraće konzole s računalom

Za dodatne informacije o povezivanju s kompatibilnim računalom preko Bluetooth veze i o instalaciji paketa PC Suite za Nokia N-Gage igraću konzolu pogledajte **PC Suite Installation Guide** u odjeljku 'Software' na CD-u. Za dodatne informacije o uporabi paketa PC Suite za Nokia N-Gage pogledajte **upute** za PC Suite.


 **Opaska:** PC Suite ne radi preko USB kabela, pa taj paket koristite isključivo preko Bluetooth veze.

 **Opaska:** Nokia Audio Manager ne radi preko Bluetooth veze, pa ga koristite isključivo preko USB kabela.

### Uporaba CD-a

CD bi se trebao sam pokrenuti nakon što ga umetnete u CD-ROM jedinicu računala. Ako se to ne dogodi, učinite sljedeće:

- 1 U sustavu Windows kliknite na tipku **Start** i odaberite Programs→ Windows Explorer.
- 2 Na CD-u pronađite datoteku **NokiaN-Gage.exe** i dvaput je kliknite. Otvorit će se sučelje CD-a.
- 3 Paket PC Suite za Nokia N-Gage možete naći u odjeljku 'Software'. Dvaput kliknite 'PC Suite for Nokia N-Gage'. Instalacijski čarobnjak će vas voditi kroz postupak instalacije.

 **Opaska:** PC Suite ne radi preko USB kabela, pa taj paket koristite isključivo preko Bluetooth veze.


## Uporaba igraće konzole kao modema za spajanje na Internet ili za slanje i primanje telefaks poruka



Detaljne upute o instalaciji možete pronaći u dokumentu **Kratke upute za Nokia Modem Options** na CD-u koji ste dobili uz igraću konzolu.

## Sinkronizacija – daljinska sinkronizacija



 **Opaska:** Morate preuzeti aplikaciju Sinkro s CD-a.

Aplikacija Sinkro omogućuje vam da kalendar i imenik u igraćoj konzoli sinkronizirate s raznovrsnim aplikacijama tog tipa na kompatibilnom računalu ili na Internetu. Sinkronizacija se odvija putem GSM podatkovne veze ili paketne veze.

Aplikacija za sinkronizaciju koristi SyncML tehnologiju. Za informacije o SyncML usklaidivosti obratite se dobavljaču aplikacije kalendara ili imenika s kojom želite sinkronizirati podatke u igraćoj konzoli.

Opcije u glavnom prikazu

Daljinske sinkronizacije: *Sinkroniziraj*, *Novi sinkro profil*, *Izmj. sinkro profila*, *Izbrši*, *Prikaži zapisnik*, *Pomoć* i *Izlaz*.

## Stvaranje novog sinkronizacijskog profila



**Rječnik:** Sinkronizacijski profil su postavke za udaljeni poslužitelj. Ako trebate sinkronizirati podatke s više poslužitelja ili aplikacija, možete stvoriti nekoliko profila.

- 1 Ako nema nikakvih definiranih profila, igrača konzola će vas upitati želite li stvoriti novi profil. Odaberite **Da**. Da biste stvorili novi profil koji ćete pridodati postojećima, odaberite **Izbor** → *Novi sinkro profil*. Odaberite želite li kao osnovu novog profila koristiti pretpostavljene vrijednosti postavki ili kopirati vrijednosti iz nekog od postojećih profila.
- 2 Definirajte sljedeće:  
*Naziv sinkro profila* – Upišite opisni naziv profila.  
*Tip nositelja* / *Adresa poslužitelja* / *Ulaz* / *HTTP provjera* – Za ispravne vrijednosti obratite se svom davatelju usluga ili administratoru sustava.  
*Pristupno mjesto* – Odaberite pristupnu točku koju želite koristiti za podatkovnu vezu. Za dodatne informacije vidi '*Postavke spajanja*', str. 44.  
*Korisničko ime* – Vaš korisnički identifikator za sinkronizacijski poslužitelj. Za ispravan identifikator raspitajte se kod svog davatelja usluga ili administratora sustava.

*Lozinka* – Upišite svoju lozinku. Za ispravnu vrijednost raspitajte se kod svog davatelja usluga ili administratora sustava.

*Kalendar* – Odaberite **Da** ako želite sinkronizirati svoj kalendar.

*Udaljeni kalendar* – Unesite ispravan put do udaljenog kalendara na poslužitelju. Mora biti definiran ako je prethodna postavka *Kalendar* postavljena na **Da**.

*Imenik* – Odaberite **Da** ako želite sinkronizirati svoj imenik.

*Udaljeni imenik* – Unesite ispravan put do udaljenog imenika na poslužitelju. Mora biti definiran ako je prethodna postavka *Imenik* postavljena na **Da**.

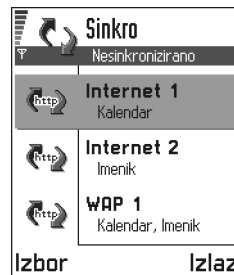
- 3 Pritisnite **Gotovo** da biste spremili postavke.

## Sinkronizacija podataka

U glavnom prikazu Sinkro možete vidjeti različite profile. Možete vidjeti i koji protokol profil koristi: http ili WAP te koja će vrsta podataka biti sinkronizirana: Kalendar, Imenik ili oboje.

- 1 U glavnom prikazu dođite do željenog profila i odaberite **Izbor** →

*Sinkroniziraj*. Stanje sinkronizacije je prikazano na dnu zaslona.



Da biste otkazali sinkronizaciju prije završetka, pritisnite **Odustani**.

- 2 Kada sinkronizacija bude dovršena, dobit ćete obavijest o tome.
- Po završetku sinkronizacije pritisnite **Zapisnik** ili odaberite **Izbor**→ *Prikaži zapisnik* da biste otvorili zapisničku datoteku sa stanjem sinkronizacije (*Završeno* ili *Nedovršeno*) i brojem dodanih, obnovljenih, izbrisanih ili zanemarenih (nesinkroniziranih) kalendarskih ili imeničkih zapisa u igraćoj konzoli ili na poslužitelju.



# 17. Otklanjanje poteškoća

## Nedostatak memorije

Kada se na zaslonu prikažu sljedeće obavijesti, znači da igraću konzolu ponestaje memorije i da morate početi brisati neke podatke: *Za ovu radnju nedostaje memorije. Prvo izbrišite neke podatke. ili Memorija puna. Izbrišite neke podatke.* Da biste vidjeli koje sve vrste podataka imate i koliko memorije svaka skupina podataka zauzima, idite na **Alati**→ **Upravitelj** i odaberite **Izbor**→ *Podaci o memoriji*.

**Bilo bi dobro da redovito brišete sljedeće stavke kako biste izbjegli ponestajanje memorije:**

- poruke iz mapa Ulazni spremnik, Radna i Poslano u Porukama,
- preuzete poruke e-pošte iz memorije igraće konzole,
- spremljene stranice preglednika i
- slike u mapi Slike.

Ako želite brisati podatke o osobama, kalendarske bilješke, mjerače trajanja poziva, brojala troškova poziva, rezultate igara ili bilo koje druge podatke, idite u pripadajuću aplikaciju.

Ako brišete više stavki i prikaže se jedna od sljedećih poruka: *Za ovu radnju nedostaje memorije. Prvo izbrišite neke podatke. ili Memorija puna. Izbrišite neke podatke.* pokušajte stavke izbrisati jednu po jednu (počevši od najmanje).

**Pražnjenje memorije kalendara** - Želite li istovremeno ukloniti više događaja, idite na mjesečni prikaz i odaberite **Izbor**→ *Izbriši zapis*→

- *Prije datuma* - za brisanje svih zapisa koji se odnose na datume prije zadanog. Unesite datum prije kojeg će sve kalendarske bilješke biti izbrisane.
- *Sve zapise* - za brisanje svih kalendarskih bilješki.

**Brisanje podataka iz zapisnika** - Da biste nepovratno izbrisali cjelokupan sadržaj zapisnika, popis zadnjih poziva i izvješća o isporuci poruka, idite u zapisnik i odaberite **Izbor**→ *Obrisi zapisnik* ili idite na *Postavke*→ *Trajanje zapisnika*→ *Bez zapisnika*.

## Različiti načini spremanja podataka:

- koristite paket PC Suite za igraću konzolu Nokia N-Gage da biste kopirali neke podatke u svoje računalo, vidi str. 126,
- šaljite slike na svoju adresu e-pošte te ih spremajte na svoje računalo ili
- šaljite podatke preko Bluetooth veze drugom odgovarajućem uređaju.

## Pitanja i odgovori

### Zaslon igrače konzole

- P: Zašto mi se pri svakom uključivanju igrače konzole na zaslonu pojavljuju nedostajuće, neobojane ili svjetleće točkice?

O: To je prirodna karakteristika zaslona s aktivnom matricom. Vaša igraća konzola sadržava višestruke preklapne elemente koji kontroliraju piksele zaslona. Pritom može postojati manji broj nedostajućih, neobojanih ili svjetlećih točkica.

### Bluetooth

- P: Zašto ne mogu prekinuti Bluetooth vezu?  
O: Ako je drugi uređaj povezan s vašom igračom konzolom, pri čemu ne šalje nikakve podatke, ali drži vezu između uređaja otvorenom, jedini način da ga odspojite jest da posve isključite Bluetooth vezu. Idite na Bluetooth i odaberite postavku *Bluetooth* → *Isključi*.
- P: Zašto ne mogu pronaći prijateljev Bluetooth uređaj?  
O: Provjerite jeste li obojica uključili Bluetooth sučelje. Provjerite je li udaljenost između dvaju uređaja manja od 10 metara i uvjerite se da između njih nema zidova ili drugih prepreka.  
Uvjerite se da drugi uređaj nije u 'Skryenom' načinu rada.

### Multimedijske poruke

- P: Što bih trebao uraditi kad me igrača konzola obavijesti da ne može primiti multimedijsku poruku jer je memorija puna?

O: Potrebna količina memorije naznačena je u poruci o pogreški: *Za preuzimanje poruke nema dovoljno memorije. Izbrišite najprije neke podatke*. Da biste vidjeli koje sve vrste podataka imate i koliko memorije svaka skupina podataka zauzima, idite na **Alati** → **Upravitelj** i odaberite **Izbor** → *Podaci o memoriji*. Kada ste oslobodili memoriju, središte za multimedijske poruke automatski će pokušati ponovo poslati multimedijsku poruku.

- P: Što bih trebao uraditi kad me igrača konzola obavijesti da: *Preuzimanje MMS poruke nije moguće. Mreža zauzeta?*  
O: Okončajte sve aktivne podatkovne veze. Multimedijske poruke nije moguće primiti ako je aktivna druga podatkovna veza koja koristi drugu adresu pristupnog računala za preglednik ili e-poštu.
- P: Kako mogu prekinuti podatkovnu vezu kad je igrača konzola stalno iznova uspostavlja? Opaske: Nakratko se prikazuju obavijesti: *Preuzimanje poruke* ili *Ponovno preuzimanje poruke*. Što se događa?  
O: Igraća konzola pokušava dohvatiti multimedijsku poruku iz središta za razmjenu multimedijskih poruka. Provjerite jesu li postavke za multimedijske poruke pravilno definirane te se uvjerite da nema pogrešaka u brojevima telefona ili adresama. Idite na **Poruke** i odaberite **Izbor** → *Postavke* → *MMS poruka*.  
Da biste spriječili igraču konzolu da uspostavlja podatkovnu vezu, možete uraditi sljedeće. Idite na **Poruke** i odaberite **Izbor** → *Postavke* → *MMS poruka*.
- Odaberite *Po primitku poruke* → *Odgodi uzimanje* ako želite da središte za multimedijske poruke spremi poruku za kasnije preuzimanje, primjerice, nakon što

provjerite postavke. Nakon ove izmjene igrača konzola još uvijek mora poslati informativne obavijesti mreži. Da biste naknadno preuzeli poruku, odaberite *Preuzmi odmah*.

- Odaberite *Po primitku poruke* → *Odbij poruku* – ako želite odbiti sve dolazne multimedijske poruke. Nakon ove izmjene igrača konzola mora poslati informativne obavijesti mreži, a središte za multimedijske poruke će potom izbrisati sve multimedijske poruke koje čekaju da vam budu poslone.
- Odaberite *Primanje MMS poruke* → *Isključeno* – ako želite zanemariti sve dolazne multimedijske poruke. Nakon ove izmjene igrača konzola neće uspostavljati nikakve veze s mrežom zbog multimedijskih poruka.

### Slike

- P: Je li podržan format slike koju pokušavam otvoriti?  
O: Za dodatne informacije o podržanim formatima slika vidi str. [63](#).

### Glazba

- P: Zašto ne mogu kopirati glazbene brojeve na igraču konzolu?  
O: Uvjerite se da imate dovoljno prostora na memorijskoj kartici. Ako je potrebno, izbrisite neke glazbene brojeve na memorijskoj kartici.

### Igre

- P: Zašto ne mogu igrati odabranu igru?  
O: Provjerite je li umetnuta pravilna memorijska kartica za odabranu igru.

### Poruke

- P: Zašto ne mogu odabrati ime?  
O: Ako u imeniku ne možete odabrati ime, to znači da na posjetnici nema broja telefona niti adrese e-pošte. U aplikaciji Imenik dodajte na posjetnicu podatke koji nedostaju.

### Kalendar

- P: Zašto nedostaju redni brojevi tjedana?  
O: Ako ste izmijenili postavke kalendara tako da tjedan počinje danom koji nije ponedjeljak, redni brojevi tjedana neće biti prikazani.

### Preglednik

- P: *Valjano pristupno mjesto nije definirano. Definirajte ga u postavkama Usluga.*  
O: Unesite odgovarajuće postavke preglednika. Za upute se obratite svom davatelju usluga preglednika. Vidi 'Namještanje igrača konzole za usluge preglednika', str. [108](#).

### Zapisnik

- P: Zašto zapisnik izgleda prazan?  
O: Možda ste uključili filter, a nije zabilježen niti jedan komunikacijski događaj koji bi mu ugodovoljavao. Da biste vidjeli sve događaje, odaberite **Izbor** → *Izdvoji* → *Svi događaji*.

**Povezivanje s osobnim računalom**

- P: Zašto imam poteškoća s priključivanjem igraće konzole na odgovarajuće osobno računalo?

O: Uvjerite se da je na vašem računalu instaliran i pokrenut paket PC Suite za Nokia N-Gage. Pogledajte **Installation guide for PC Suite** u odjeljku 'Software' na CD-u. Za dodatne informacije o uporabi paketa PC Suite za Nokia N-Gage pogledajte **upute** za PC Suite.





**Opaska:** PC Suite ne radi preko USB kabela, pa taj paket koristite isključivo preko Bluetooth veze.

**Pristupni kodovi**



- P: Koja mi je lozinka za ključ, PIN ili PUK kod?  
O: Pretpostavljeni ključ je **12345**. Ako ste zaboravili ili izgubili ključ, obratite se svojem dobavljaču igraće konzole.  
Ako zaboravite ili izgubite PIN ili PUK kod, ili te kodove niste nikada niti dobili, obratite se svom davatelju usluga mreže.  
Za informacije o lozinkama obratite se svom davatelju pristupne točke, primjerice, komercijalnom davatelju internetskih usluga (ISP), davatelju usluga preglednika ili mrežnom operatoru.

**Aplikacija ne odgovara**

- P: Kako ću zatvoriti aplikaciju koja ne odgovara?  
O: Pritiskom i držanjem tipke  otvorite prozor za prebacivanje između aplikacija. Zatim dođite do aplikacije i pritisnite  za zatvaranje aplikacije.

**Otvoreno je previše aplikacija**

- P: Zašto je igra koju igram spora?

O: Otvoreno je previše aplikacija. Zatvorite aplikacije koje ne koristite pritiskom i držanjem tipke . Zatim dođite do aplikacije i pritisnite  da biste je zatvorili.

**Nokia Audio Manager**

- P: Zašto ne mogu vidjeti ikonu igraće konzole N-Gage?  
O: Prije spajanja igraće konzole na računalo preko USB kabela, uvjerite se da ste na računalo instalirali program Nokia Audio Manager.



**Opaska:** Nokia Audio Manager ne radi preko Bluetooth veze, pa ga koristite isključivo preko USB kabela.

# 18. O baterijama

## Pražnjenje i punjenje

- Vaš se uređaj napaja baterijom koja se može puniti.
- Nova baterija radit će s punim učinkom tek nakon dva do tri potpuna ciklusa punjenja i pražnjenja!
- Bateriju možete puniti i prazniti i više stotina puta prije nego se istroši. Kad primijetite da se kapacitet baterije (vrijeme razgovaranja i vrijeme čekanja) značajno smanjio, vrijeme je za nabavku nove baterije.
- Koristite samo baterije odobrene od proizvođača uređaja i punite ih samo punjačima odobrenima od proizvođača. Odspojite punjač kad ga ne koristite. Ne ostavljajte bateriju priključenu na punjač dulje od jednog tjedna jer joj prekomjerno punjenje može skratiti vijek trajanja. Ako je ne koristite, potpuno napunjena baterija s vremenom će se isprazniti.
- Visoke i niske temperature mogu onemogućiti punjenje.
- Koristite baterije samo za ono za što su namijenjene.
- Nikad ne koristite oštećene punjače i baterije.
- Pazite da na bateriji ne izazovete kratki spoj. Do kratkog spoja može doći kad preko nekog metalnog predmeta (kovanica, spojnice, kemijska olovka) dođe do izravne veze između + i – pola baterije (metalni izdanci na bateriji), što se događa kad npr. rezervnu bateriju nosite u džepu ili torbici. Kratkim spojem može se oštetiti baterija ili predmet koji ga je prouzročio.
- Izlaganje baterije visokim ili niskim temperaturama, kao što je to slučaj u automobilu u ljetnim odnosno zimskim mjesecima, prouzročit će smanjenje njenog kapaciteta i vijek trajanja. Uvijek nastojte da baterija bude na temperaturi između 15°C i 25°C (59°F i 77°F). Uređaj s pretoplom ili prehladnom baterijom može privremeno otkazati, iako mu je baterija puna. Na temperaturama ispod ništice karakteristike baterije znatno će se pogoršati.
- Ne bacajte baterije u vodu!
- Baterije odložite u skladu s odgovarajućim propisima (npr. recikliranje). Ne bacajte ih u smeće.
- Bateriju vadite isključivo dok je telefon isključen.

# 19. Čuvanje i održavanje

Vaš je uređaj proizvod vrhunskog dizajna i tehnologije. Poklonite mu stoga svu pažnju koju zaslužuje. Upute koje slijede pomoći će vam da ispunite sve pretpostavke za dobivena jamstva i da s ovim proizvodom budete zadovoljni još mnogo godina.

- Uređaj sa svim njegovim dijelovima i dodatnom opremom držite na mjestima nedostupnima maloj djeci.
- Uređaj treba uvijek biti suh. Kiša, vlaga i tekućine mogu sadržavati minerale koji svojim korozivnim djelovanjem oštećuju elektroničke sklopove.
- Ne koristite i ne držite uređaj na prašnjavim i onečišćenim mjestima. Na taj način mogu se oštetiti njegovi pomični dijelovi.
- Ne izlažite uređaj visokim temperaturama. One mogu prouzročiti smanjenje vijeka trajanja elektroničkih komponenata, oštećenje baterije te deformiranje, pa čak i taljenje određenih plastičnih dijelova.
- Ne izlažite uređaj niskim temperaturama. Naime, prilikom zagrijavanja (na uobičajenu temperaturu) dolazi do

kondenzacije i stvaranja vlage koja može oštetiti elektroničke sklopove.

- Ne pokušavajte otvarati uređaj. Nestručnim rukovanjem mogli biste ga oštetiti.
- Pazite da vam uređaj ne ispadne i čuvajte ga od udaraca i trešnje. Nepažljivim rukovanjem možete oštetiti elektroničke pločice.
- Za čišćenje uređaja izbjegavajte jaka kemijska sredstva, otapala i jake deterdžente.
- Ne bojte uređaj. Boja može zabrtviti pomične dijelove i onemogućiti ispravan rad.
- Koristite samo dobivenu odnosno odobrenu zamjensku antenu. Ostale antene, kao i razne prepravke i dodaci mogu oštetiti uređaj te prouzročiti kršenje propisa koji se odnose na radio uređaje.

Sve gore navedene preporuke odnose se kako na uređaj, tako i na bateriju, punjač i dodatnu opremu. Ako nešto od navedenoga ne radi kako treba, odnesite to u najbliži ovlašteni servis. Serviser će utvrditi uzrok neispravnosti i, bude li potrebno, preuzeti proizvod na popravak.

# 20. Važna upozorenja

## Sigurnost u prometu

Dok vozite, ne koristite ručni uređaj. Uređaj ne ostavljajte na sjedalu ili drugdje jer bi se zbog sudara ili uslijed naglog zaustavljanja mogao oštetiti.

Uvijek imajte na umu da je sigurnost u prometu na prvome mjestu!

## Radni uvjeti

Poštujte propise koji vrijede na određenom području i uvijek isključite telefon ili uređaj za igranje tamo gdje je njegova uporaba zabranjena ili onda kad može prouzročiti smetnje ili opasnost.

Uređaj koristite samo u uobičajenim radnim položajima.

Da biste se pridržavali smjernica o RF zračenju, koristite isključivo dodatnu opremu koju je odobrila Nokia. Kad je telefon uključen i nosite ga prislonjenog uz tijelo, uvijek koristite torbicu koju je odobrila Nokia.

Dijelovi uređaja su magnetski. S obzirom da uređaj može privlačiti metalne predmete, osobe sa slušnim pomagalicama ne bi smjele držati uređaj uz uho na kojemu je slušno pomagalo. Uređaj uvijek pričvrstite na držač jer slušalica može privući metalne predmete. Kreditne kartice i ostale magnetske materijale ne stavljajte blizu uređaja jer se može dogoditi da podaci koji su na njima zapisani budu izbrisani.

## Elektronički uređaji

Suvremeni elektronički uređaji uglavnom su zaštićeni od radiofrekventnih (RF) signala. Međutim, događa se da neki od njih nisu zaštićeni od RF signala vašeg bežičnog uređaja.

**Srčani stimulatori (pacemakers)** Proizvođači srčanih stimulatora preporučuju da ručni bežični uređaj bude od srčanog stimulatora udaljen najmanje 20 cm (6 inča) kako ne bi izazvao smetnje u radu srčanog stimulatora. Ove preporuke sukladne su s neovisnim istraživanjima i preporukama institucije Wireless Technology Research. Osobe sa srčanim stimulatorima:

- Dok je uređaj uključen, trebale bi ga uvijek držati na udaljenosti od barem 20 cm (6 inča) od svog srčanog stimulatora;
- Ne bi smjele nositi uređaj u džepu na prsima;
- Trebale bi ga držati uz uho nasuprot srčanog stimulatora kako bi smanjili moguće smetnje.
- Posumnjate li iz bilo kojeg razloga da je došlo do smetnji, odmah isključite uređaj.

**Slušna pomagala** Neki digitalni bežični uređaji mogu prouzročiti smetnje kod nekih slušnih pomagala. U tom slučaju obratite se svom davatelju usluga.

**Ostali medicinski uređaji** Rad svakog radio uređaja, pa tako i prijenosnih uređaja, može prouzročiti smetnje u radu medicinskih uređaja koji nisu u dovoljnoj mjeri zaštićeni. Posavjetujte se s liječnikom ili proizvođačem medicinskih

uređaja kako biste utvrdili jesu li u dovoljnoj mjeri zaštićeni od vanjskog RF zračenja ili u slučaju bilo kakvih nedoumica. Isključite uređaj u medicinskim ustanovama gdje je to propisano odgovarajućim pravilima. Bolnice i druge medicinske ustanove često koriste opremu koja je osjetljiva na vanjsko RF zračenje.

**Vozila** RF signali mogu prouzročiti smetnje kod nepropisno ugrađenih ili u nedovoljnoj mjeri zaštićenih elektroničkih sustava u vozilima (npr. sustavi s elektroničkim ubrizgavanjem goriva, elektronički protuklizni sustavi kočenja, elektronički brzinomjeri, sustavi zračnih jastuka). Provjerite to kod proizvođača automobila odnosno njegovog predstavnika. Isto tako, trebali biste se posavjetovati s proizvođačem dodatne opreme ugrađene u vaše vozilo.

**Mjesta zabrane** Isključite uređaj na svakom mjestu na kojem postoji odgovarajuća pisana zabrana.

## Sigurnosne informacije o video igrama

**Fotosenzitivni napadaji** Izlaganje određenim vizualnim efektima, npr. bljeskovima svjetlosnih signala ili uzoraka koji se pojavljuju u video igrama, može kod vrlo malog postotka ljudi izazvati napadaje. Čak i ljudi koji ne pate od napadaja ili epilepsije mogu patiti od nedijagnosticiranog stanja koje može izazivati fotosenzitivne epileptičke napadaje tijekom gledanja video igara. Ti se napadaji mogu manifestirati kroz niz simptoma, uključujući ošamućenost, probleme s vidom, trzanje očiju ili lica, grčeve ili tresenje ruku ili nogu, gubitak orijentacije, zbunjenost ili trenutni gubitak svijesti. Napadaji mogu također uzrokovati gubitak svijesti ili konvulzije koje mogu rezultirati ozljedama zbog padova ili udaraca o okolne predmete.

Ako osjetite bilo koji od navedenih simptoma, odmah prekinite igru i posavjetujte se s liječnikom. Odrasle osobe koje dopuste maloljetnicima (ili djeci) da igraju igre, trebale bi pripaziti pojavljuju li se ovi simptomi ili upitati djecu osjećaju li navedene simptome budući da su ona sklonija takvim napadajima više nego odrasli. Rizik od fotosenzitivnih napadaja epilepsije može se smanjiti igranjem u dobro osvijetljenim prostorijama i izbjegavanjem igranja u slučaju pospanosti ili umora. Ukoliko vi ili drugi član vaše obitelji pati od napadaja ili epilepsije, prije igranja posavjetujte se s liječnikom.

Igrajte sigurno. Napravite stanku barem svakih pola sata. Prestanite igrati čim osjetite umor ili se počnu javljati osjećaji neugode ili boli u rukama i/ili šakama. Ako se takvo stanje nastavi, obratite se liječniku. Uporaba vibracijskih funkcija može pogoršati ozljede. Ne uključujte vibracijske funkcije ako patite od bolova u kostima ili zglobovima prstiju, šaka te ručnim zglobovima ili rukama.

## Potencijalno eksplozivne atmosfere

Isključite uređaj na mjestima s potencijalno eksplozivnom atmosferom i poštujte sve oznake i pravila. Na takvim mjestima iskra može prouzročiti eksploziju ili požar s teškim posljedicama – tjelesnim ozljedama, pa čak i smrtnim stradavanjem.

Korisnicima se preporuča da na benzinskim crpkama isključuje uređaj. Podsjećamo korisnike na nužnost poštivanja ograničenja uporabe radio uređaja u skladištima goriva, kemijskim postrojenjima i unutar područja na kojemu se provodi miniranje.



Mjesta s potencijalno eksplozivnom atmosferom najčešće su označena, ali ne uvijek dovoljno istaknuta. Tu spadaju potpalublja brodova; mjesta pretovara i skladišta kemijskih sredstava; vozila na tekući plin (kao što su propan ili butan); područja u kojima atmosfera sadrži kemikalije ili čestice boje, prašine ili metalnog praha; te svako drugo mjesto na kojemu se preporučuje isključivanje motora vašeg vozila.

## Vozila

Popravlak i ugradnju uređaja u vozilu smije obaviti samo za to ovlaštena osoba. Nestručno izvedena ugradnja ili popravlak mogu biti opasni, a možete izgubiti i jamstvo na uređaj.

U svom vozilu redovito provjeravajte jesu li bežični uređaj i dodatna oprema pravilno postavljeni i da li dobro rade.

Zapaljive tekućine, plinove i eksplozivna sredstva držite podalje od uređaja, njegovih dijelova i dodatne opreme.

Kod vozila opremljenih zračnim jastucima, uvijek imajte na umu da se pri napuhavanju zračnog jastuka razvija velika potisna sila. Ne stavljajte nikakve predmete, uključujući ugrađene ili prijenosne bežične uređaje, iznad zračnog jastuka ili u područje njegova djelovanja. Ako je ugradnja bežičnih uređaja u automobil nepropisno izvedena, prilikom napuhavanja zračnog jastuka može doći do ozbiljnih ozljeda.

Uporaba uređaja u zrakoplovu je zabranjena. Isključite uređaj prije ulaska u zrakoplov. Korištenje bežičnih uređaja u zrakoplovu može ugroziti njegovu sigurnost, može izazvati probleme u radu mreže bežične telefonije, a može biti i protuzakonito.

Prekršiteljima ovog propisa može se oduzeti pravo na korištenje telefonskih usluga, privremeno ili trajno, a protiv njih se mogu poduzeti i odgovarajuće zakonske mjere.

## Hitni pozivi



**VAŽNO:** Ovaj uređaj, kao i svaki drugi bežični uređaj, koristi radio signale bežične i stacionarne mreže, kao i korisnički programirane funkcije. Zbog toga ne može jamčiti uspostavu veze u svim uvjetima. Stoga se, u slučajevima kad je potrebna visoka pouzdanost (npr. hitna medicinska služba), ne biste smjeli osloniti samo na bežični uređaj.

Hitne pozive nećete moći upućivati na svim mrežama bežične telefonije. To neće biti moguće ni onda kad koristite određene usluge mreže ili neke funkcije vašeg telefona. Posavjetujte se s lokalnim davateljima usluga.

## Za upućivanje hitnog poziva:

- 1 Ako uređaj nije uključen, uključite ga. Provjerite imate li signal dovoljne jakosti.  
U nekim će mrežama možda biti potrebno da u uređaj bude umetnuta važeća SIM kartica.
- 2 Za brisanje zaslona i pripremanje telefona za pozive pritisnite onoliko puta koliko je to potrebno (npr. za završetak poziva, izlaz iz izbornika, itd.).
- 3 Utipkajte broj hitne službe za područje na kojemu se trenutno nalazite (npr. 112 ili neki drugi broj hitne službe). Brojevi hitne službe nisu svugdje isti.
- 4 Pritisnite tipku .

Ako se koriste određene funkcije, možda ćete ih prije upućivanja hitnog poziva trebati isključiti. Zato proučite ovaj

priručnik i posavjetujte se s lokalnim davateljem usluga pokretne mreže.

Kada se radi o hitnom pozivu, uvijek nastojte dati što točnije podatke. Ne zaboravite da u slučaju prometne nezgode vaš bežični uređaj može biti jedino sredstvo komunikacije. Zato ne prekidajte vezu dok za to ne dobijete dopuštenje.



**Upozorenje:** Dok ste u Izvanmrežnom profilu (offline), ne možete upućivati pozive, uključujući i pozive u slučaju nužde, kao niti koristiti druge funkcije za koje je potrebna priključenost na mrežu.

## Certifikat o brzini apsorpcijske doze (SAR)

OVAJ MODEL TELEFONA UDOVOLJAVA DRŽAVNIM PROPISIMA O IZLOŽENOSTI RADIO VALOVIMA.

Vaš je uređaj radiopredajnik i radioprijemnik. Projektiran je i izveden tako da ne prijeđe razinu emitirane energije radiofrekventnog (RF) zračenja koja vrijedi kao međunarodna preporuka (ICNIRP). Ta su ograničenja dio opsežnih smjernica koje utvrđuju dopuštene razine energije RF zračenja za širu populaciju. Smjernice su sastavile neovisne znanstvene organizacije kroz višestruke i iscrpne analize rezultata znanstvenih istraživanja. Smjernice sadrže dovoljno veliku mjeru sigurnosti radi zaštite svih ljudi, neovisno o njihovoj dobi i zdravstvenom stanju.

Standard o izloženosti zračenju za prijenosne telefone koristi mjernu jedinicu poznatu pod nazivom brzina apsorpcijske doze (engl. SAR). Ograničenje brzine apsorpcijske doze utvrđeno u međunarodnim smjernicama iznosi 2.0 W/kg.\* Ispitivanja brzine apsorpcijske doze provedena su za uobičajene radne položaje pri čemu uređaj emitira s najvećom

dopuštenom snagom na svim ispitivanim frekvencijama. Iako je brzina apsorpcijske doze utvrđena uz najvišu razinu potvrđene snage, stvarna brzina apsorpcijske doze pri korištenju telefona može biti znatno ispod najveće vrijednosti. To je stoga što je uređaj projektiran tako da radi s više razina snage i za pristup mreži koristi samo onu snagu koja mu je potrebna. Općenito, što ste bliže anteni bazne stanice, uređaju će biti potrebna manja izlazna snaga.

Najveća brzina apsorpcijske doze za ovaj model telefona ispitano u položaju uz uho iznosi 0,37 W/kg. Dok među raznim telefonima i u raznim položajima može postojati razlika u vrijednostima brzine apsorpcijske doze, sve te vrijednosti u skladu su s odgovarajućim međunarodnim smjernicama o izloženosti RF zračenju.

Ovaj proizvod udovoljava smjernicama o izloženosti RF zračenju kad se koristi u uobičajenom položaju uz uho ili kad se nalazi minimalno 1,5 cm od tijela. Dodatna oprema koja se koristi za nošenje uređaja na tijelu – torbica, kopča za remen ili držač telefona – ne bi smjela sadržavati metalne dijelove i trebala bi držati uređaj na minimalnoj udaljenosti od 1,5 cm i od tijela.

\* Ograničenje brzine apsorpcijske doze za prijenosne telefone u općoj uporabi iznosi 2.0 vata po kilogramu (W/kg) usrednjeno na deset grama tjelesnog tkiva. Ove smjernice sadrže dovoljno veliku mjeru sigurnosti radi dodatne zaštite ljudi, a uzimaju u obzir i moguće varijacije u mjerenjima. Brzine apsorpcijskih doza mogu odstupati zbog različitih nacionalnih propisa o sastavljanju izvješća kao i zbog frekvencije mreže. Pojediniosti o brzinama apsorpcijskih doza u ostalim regijama sastavni su dio informacija o proizvodu i možete ih naći na adresi <http://www.nokia.com>.

# Kazalo

## A

Aktivno u pozadini 64

Alati

Pogledajte poglavlje *Upravitelj – instaliranje aplikacija i programa*

Animacije 62

Aplikacije 115

Instaliranje Java aplikacije 115

Otvaranje Java aplikacije 116

Postavke Java aplikacija 117

Uklanjanje Java aplikacije 116

Audio isječki

Vidi *Multimedijski zapisi*

Automatski odgovor 53

## B

Bez ruku

Vidi *Zvučnik*

Bluetooth 121

Ikone uređaja 124

Jedinstvena adresa uređaja 122

Odspajanje 125

Oznake statusa veze 124

Postavke 122

Primanje podataka 125

Razvrgavanje uparivanja 124

Skraćeni nazivi uparenih uređaja 125

Slanje podataka 123

Tvornički definirana zaporka 123

Uparivanje 123

Zahtjevi za spajanje 123

Zahtjevi za uparivanje 123

Zaporka, opis iz rječnika 123

Brisanje

Brojila troškova poziva 25

Kalendarski zapisi 98

Popis zadnjih poziva 23

Posjetnice 55

Pozivi 25

Brzo 58

Brzo biranje 58

Upućivanje poziva 19

Budilica 104

Još malo 105

## C

CD-ROM 126

Cijene paketne veze 45

## Č

Čuvar zaslona

Postavke 42

## D

Daljinska sinkronizacija 126

Data Import

Imenik 60, 100

Datum, postavke 49

DNS (engl. Domain Name Service), opis iz rječnika 47

Dodatna oprema

Postavke 53

DTMF tonovi, opis iz rječnika 21

## E

Emitirane poruke 88

E-pošta 79

Brisanje 87

Izvan mreže 85

Otvaranje 86

Postavke 92

Preuzimanje iz poštanskog spremnika 85

Privitci 86

Spremanje privitaka 87

U mreži 84

Udaljeni poštanski spremnik 84

## F

Fiksno biranje 50

## Formati datoteka

- JAD i JAR 118
- MP3 40
- M3U 40
- RealOne Player 66
- SIS datoteka 118
- .AAC 40

## G

- GIF animacije 62
- Glasovne oznake 56
  - Brisanje 58
  - Dodavanje 57
  - Izmjena 58
  - Opis iz rječnika 54
  - Preslušavanje 58
  - Upućivanje poziva 57
- Glasovne poruke 19
- Glasovno biranje 56
- Glazba 32
  - snimanje 34
- Glazbeni isječci
  - Vidi *Multimedijski zapisi*
- GPRS
  - Vidi *Paketna veza*
- Grupe osoba 59
  - Dodavanje melodija zvona 58
  - Istodobno dodavanje više članova 59
  - Uklanjanje članova 60

## H

- Hitni pozivi 137
- HSCSD
  - Vidi *Podatkovni poziv velike brzine*

## I

- Igre 30
- Igre za više igrača 31
- Imenik
  - Data Import 60, 100
  - Info usluga mreže 88
  - Instaliranje programa 119
  - Internetske pristupne točke (IAP)
    - Vidi *Pristupne točke*
  - IP adresa, opis iz rječnika 47
  - ISDN, opis iz rječnika 47
  - Izbornik 11
    - Preuređivanje glavnog izbornika 11
  - Tipka izbornika 11
- Izlazni spremnik 87
- Izmjena
  - Kalendarski zapisi 97
  - Posjetnice 55
  - Tekst 72
- Izmjena postavki 64
- Izrezivanje
  - Tekst 75
- Izvan mreže 85
- Izvešća 71
- Izvešća o isporuci 71

## J

- JAD i JAR datoteke 118
- Java
  - Vidi *Aplikacije*.
- Jezik
  - pisanja 41

## K

- Kalendar 97
  - Alarm 100
  - Daljinska sinkronizacija 127
  - Istodobno brisanje više zapisa 129
  - Polja kalendarskog zapisa 98
  - Postavke 100
  - Prikazi 98
  - Simboli 99
  - Slanje zapisa 100
  - Zaustavljanje alarma 100
- Kalkulator 102
- Ključ 49
- Konferencijske veze 19
- Kopiranje
  - Imena između SIM kartice i memorije igrača konzole 54
  - Tekst 74
- Kopiranje glazbenih datoteka
  - Vidi *Nokia Audio Manager*

## L

- Lijepljenje
  - Tekst 75

Lozinka  
    Memorijska kartica 28

**M**

Mapa 112

Mape, stvaranje, raspoređivanje stavki  
    po mapama 13

Melodije zvona 94

    Dodavanje osobne melodije  
        zvona 58

    Isključivanje 20

    Postavke 94, 96

    Primanje putem pametnih  
        poruka 82

Memorijska kartica 26

    Formatiranje 28

    Lozinka 28

    Otključavanje 28

    Povrat 28

    Sigurnosna kopija 28

    Utrošak 29

    Video isječci 26

Modem

    Uporaba igraće konzole kao  
        modema 126

Moj izbor 101

    Dodavanje prečaca 101

Moje mape 83

Multimedijske poruke 77

    Pregledavanje 81

    Reprodukcija zvuka 82

Stvaranje 78

Multimedijski zapisi

    Formati datoteka 66

Music player 32

**N**

Nedostatak memorije

    Otklanjanje poteškoća 129

    Praćenje utroška memorije 29, 120

Neodgovoreni pozivi 23

Nokia Audio Manager 36

Notes 104

**O**

O baterijama 133

Odbijanje poziva 20

Odgovaranje na poziv 20

    Automatski 53

Odlazni pozivi 23

Odspajanje

    Bluetooth 125

Ograničenje troškova poziva

    Od strane davatelja usluga 24

    Vraćanje brojila na nulu 24

Ograničenje za troškove poziva 24

Organiziranje

    Izbornik 11

Osobno računalo

    Spajanje 126

Otklanjanje poteškoća 129

Oznaka, opis iz rječnika 110

Oznake 10

Podatkovne veze 10

Oznake veze

    Bluetooth 124

    Podatkovne veze 10

**P**

Paketna veza 45

    Brojilo podataka 25

    Cijene 45

    Mjerač trajanja veze 25

    Opis iz rječnika 45

    Postavke 48

Pametne poruke

    Primanje 82

    Slanje 76

PIN kod 49

    Deblokiranje 49

Pisanje 72

    Prediktivni unos teksta 73

    Prediktivni unos teksta,  
        isključivanje 74

    Uobičajeni unos teksta 72

Player, music 32

Podatkovne veze

    Oznake 10

Podatkovni poziv velike brzine, opis iz  
    rječnika 44

Pokretanje igre 30

Pokretanje igre za dva igrača 30

Pokretanje igre za više igrača 31

Polje za pretraživanje 14

Popis obveza 102

Popis poziva

Vidi *Pozivi*

Popis zadnjih poziva 22

Brisanje popisa poziva 23

Jedinice za obračun poziva 24

Neodgovoreni pozivi 23

Odlazni pozivi 23

Ograničenje troškova poziva 24

Primljeni pozivi 23

Trajanje poziva 23

Troškovi poziva 24

Poruke

Glavni prikaz 70

Izlazni spremnik 87

Izvešća o isporuci 71

Moje mape 83

Multimedijske poruke 77

Pisanje poruka e-pošte 79

Pisanje teksta 72

Poruke na SIM kartici 88

Postavke 89

Postavke za mapu Poslano 93

Slikovne poruke 76

Spremanje grafika iz slikovnih  
poruka 63

Tekstualne poruke 75

Ulazni spremnik 80

Posjetnica, opis iz rječnika 59

Slanje 59

Posjetnice

Brisanje glasovnih oznaka 58

Daljinska sinkronizacija 127

Dodavanje glasovnih oznaka 57

Glasovne oznake 56

Izmjena glasovnih oznaka 58

Preslušavanje glasovnih oznaka 58

Pridruživanje brojeva za brzo

biranje 58

Pridruživanje melodija zvona 58

Pridruživanje pretpostavljenih

brojeva i adresa 56

Spremanje DTMF tonova 21

Uklanjanje melodija zvona 58

Umetanje slika 55

Postavke

Aplikacije (Java™) 117

Bluetooth 122

Datum i vrijeme 49

Dodatna oprema 53

E-pošta 92

Fiksno biranje 50

Info usluga mreže 93

Kalendar 100

Ključ 49

Kratke poruke 89

Opće 41

PIN kod 49

Poruke 89

Poruke o uslugama preglednika 93

Poruke, mapa Poslano 93

Postavke uređaja 41

Potvrde 51

Pozivi 26

Preusmjeravanje poziva 22

Pristupni kodovi 49

RealOne Player 68

Sat 104

Sigurnost 49

Spajanje 44

Zabrana poziva 52

Zaslon 42

Zvukovi 94, 96

Postavke spajanja 44

Postavke zaslona 42

Pošanski spremnik 84

Odspajanje 86

Potvrde 51

Postavke vjerodostojnosti 52

Pozadinska slika

Vidi *Postavke, opće*

Pozivi

Brisanje sadržaja 25

Brzo biranje 19

Filtriranje 25

Konferencijske veze 19

Međunarodni 18

Neodgovoreni 23

Obračunske jedinice 24

Odbijanje 20

Odgovaranje 20  
Odlazni 23  
Ograničenje troškova 24  
Opcije tijekom poziva 21  
Postavke 26, 43  
Postavke preusmjeravanja 22  
Preusmjeravanje 20  
Prijenos 21  
Primljeni 23  
Trajanje 23  
Uporaba imenika 18  
Zadnji pozivi 22  
Pozivi, zabrana 52  
Pražnjenje memorije  
    Kalendarski zapisi 129  
    Podaci iz zapisnika 129  
Prenosivanje između aplikacija 12  
Prečaci  
    U Mojem izboru 101  
    u Slikama 62  
Prediktivni unos teksta 73  
    Isključivanje 74  
    Savjeti 74  
Pregledavanje  
    GIF animacije 62  
    Slike 61  
Preglednik  
    Poruke usluga 83  
    Postavke za poruke usluga 93

Pristupne točke preglednika,  
    vidi *Pristupne točke*  
Prepaid SIM kartice 24  
Preslušavanje poruka 19  
Pretvornik 103  
    Dodavanje tečajeva 104  
    Preimenovanje valuta 104  
    Pretvaranje jedinica 103  
    Pretvorba valuta 103  
Pretvornik jedinica 103  
Preusmjeravanje poziva 20  
Preuzimanje 112  
Prijenos poziva 21  
Prikaz informacija o čeliji 53  
Primanje  
    *Melodije zvona, logotipovi*  
    *operatera i postavke, vidi*  
    *Pametne poruke*  
    Podataka preko Bluetooth veze 125  
Primljeni pozivi 23  
Priručna memorija, opis iz rječnika 113  
    Pražnjenje 113  
Pristupna mjesta  
    Postavke 46  
Pristupne točke 44  
    Postavke, dodatne 47  
Pristupne točke, opis iz rječnika 44  
    Davatelj usluga, opis iz rječnika 44  
Pristupni kodovi 49

Privitci  
    Pregledavanje 86  
    Preuzimanje 86  
Profil Izvanmrežno 95  
Profili 94  
    Postavke 94, 96  
    Preimenovanje 95  
Program  
    Instalacija 119  
    Kopiranje .SIS datoteke u igraću  
        konzolu 119  
    Uklanjanje 120  
**R**  
Radio prijamnik 34  
RealOne Player 66  
    Formati datoteka 66  
    Media guide 67  
    Streaming 67  
    Ugađanje glasnoće 68  
Reprodukcija video isječaka 67  
**S**  
Sat 104  
    Alarm 104  
    Postavke 104  
Sigurnost  
    Postavke 49  
    Potvrde o sigurnosti 51  
    Pristupni kodovi 49  
SIM kartica  
    Imena i brojevi 26

- Kopiranje imena i brojeva 54
- Poruke 88
- Pregledavanje poruka na SIM kartici 26
- Simboli za
  - Kalendarski zapisi 99
- Sinkronizacija
  - Vidi *Daljinska sinkronizacija*.
- SIS datoteka 118
- Skladatelj 105
  - Dotjerivanje glasnoće 105
  - Dotjerivanje tempa 105
  - Izmjena stila tona 106
  - Preslušavanje tonova 105
- Slanje
  - Kalendarski zapisi 100
  - Multimedijski zapisi 68
  - Podataka preko Bluetooth veze 123
  - Posjetnica 59
  - Video isječki 68
- Sličice
  - Na posjetnici 55
- Slike 61
  - Cijeli zaslon 62
  - Formati 63
  - Mapa Slikovne poruke 63
  - Organiziranje 63
  - Prečaci preko tipkovnice pri pregledavanju slika 62

- Pregledavanje 61
- Pregledavanje pojedinosti o slici 63
- Premještanje žarišta 62
- Pridruživanje posjetnici 55
- Zakretanje 62
- Zumiranje 62
- Slušalice 15
- Slušanje glazbe 33
- Slušanje radio prijamnika 34
- Snimač glasa 106
- Snimač, snimanje zvukova 106
- Snimanje glasovnih oznaka 57
- Snimanje s radio prijamnika 36
- Snimanje s vanjske opreme 34
- Snimka zaslona 64
- Spremnik glasovnih poruka 19
  - Izmjena broja 19
  - Preusmjeravanje poziva na spremnik glasovnih poruka 22
- Središte za razmjenu kratkih poruka
- Dodavanje novog 90
- Stanje čekanja 9
  - Oznake 10
  - Postavke 42
- Stanje mirovanja
  - Vidi *stanje čekanja*
- Streaming
  - Opis iz rječnika 67
- Stvaranje
  - Posjetnice 54

SyncML  
Vidi *Daljinska sinkronizacija*.

## T

- Tarife
  - Paketna veza 45
- Tekstualne poruke 75
- Pisanje i slanje 75
- Tekstualni predlošci 84
- Telefonski imenik
  - Vidi *Imenik*
- Tonovi 94

## U

- U mreži 84
- Udaljeni poštanski spremnik 84
  - Odspajanje 86
- Ugađanje glasnoće 14
  - Tijekom poziva 18
- Ugađanje radio kanala 35
- Uklanjanje programa 120
- Uključivanje zvučnika
- Unos teksta 72
- Uobičajeni unos teksta 72
- Uparivanje, opis iz rječnika 123
- Uporaba radio prijamnika 35
- Upozorenja o sigurnosti
  - Čuvanje i održavanje 134
  - Elektronički uređaji 135
  - Hitni pozivi 137
  - Potencijalno eksplozivne atmosfere 136



Radni uvjeti 135  
Sigurnost u prometu 135  
Video igre 136  
Vozila 137  
Upućivanje poziva 18  
Izgovaranjem glasovne oznake 57  
Upute 12  
Uređivački program za naredbe za  
    uslugu 89  
Usluge  
    Pregledavanje 111  
    Prekidanje veze 113  
    Spajanje 109  
USSD naredbe 89  
**V**  
vCard oblik 59  
Veze s računalom 126  
Video isječki  
    Vidi *Multimedijski zapisi*  
Video reproduktor  
    Vidi *RealOne Player*  
Vrijeme, postavke 49  
**W**  
WAP  
    Ikone 110  
    Pražnjenje memorije  
        preglednika 113

**X**  
XHTML preglednik 108  
XHTML, opis iz rječnika 108  
**Z**  
Zabrana poziva 52  
Zajednička memorija 16  
Zapisnik 22  
Zaustavljanje  
    Budilica 105  
    Kalendarski alarm 100  
Zumiranje 62  
Zvučni isječki  
    Vidi *Multimedijski zapisi*  
Zvučnik 14  
    Isključivanje 15  
    Uključivanje 15  
Zvukovi 94  
    Uklanjanje osobne melodije  
        zvona 58